DVD 4.7GB大容量 精彩满载

一手掌握实打实的掌机软硬件报告！
带你彻底体验掌上娱乐的奇妙世界！

vol.110

掌机迷

POCKET GAMER

封面游戏
口袋妖怪白金

卷首特辑
东京游戏展前瞻！
年底大作浪潮缤纷呈现

彻底研究 ×7
口袋妖怪白金

蓝龙 PLUS / 孢子生物创造器 / 闪电十一人
三国志大战·天 / 超执刀 2 / 剑与魔法学园

特别策划
游戏也有自己的“人生”
讲述游戏名流的变迁历程

小编推荐
勇者斗恶龙 5 剧情小说

大光盘精彩大满载
《卡片召唤师 DS》、《FF 纷争》、《战国 BASARA》、《索尼克年代记》新作影像。附送《大合奏 DX》导入导出全套工具，及 900 多首歌曲。



官方网站：http://kdxy.wanmei.com





08年超人气Q版网游全面进化
史无前例的天空战斗系统重装登场





读者回复个人详细信息至chibipm@wanmei.com，将有机会得到精美礼品！

北京完美时空网络技术有限公司 http://www.wanmei.com 客服电话：(010)58859166

完美一卡通
PERFECT CARD


变身巨龙型态 加入万人空战争夺排名
职业专属神兽 进化龙神领悟上古魔法
全新空中战场 上古蓝龙遗迹尽待发掘

Contents [目录]

掌机迷
总110期



●封面 口袋妖怪 白金

POCKET GAMER

健康游戏忠告
抵制不良游戏 拒绝盗版游戏
注意自我保护 谨防受骗上当
适度游戏益脑 沉迷游戏伤身
合理安排时间 享受健康生活



编辑部众人为大家推荐本期的精彩看点！

翔武推荐给你看

爱机学堂为大家介绍了大合奏DX的实用软件使用方法。本期的PGBAR爆料很丰富，大家一定要去看啊！怪物猎人3出了，虽然目前和掌机无关但也是早晚的事，在这期的狩人营地中为大家进行了一些简短介绍。



OPENING 卷首特辑
●报道及评论当期最具爆炸性的话题！

SPECIAL 特别策划
●编辑部精心策划各种热门专题

WARE HOUSE 软硬兵团
●最权威的软件硬件详细评测！

REVIEWS 热作冲击波
●当期游戏最详细的试玩报告！

GAME GUIDES 攻略战队
●最新最完善的游戏攻略一应俱全！

编辑部众人为大家推荐本期的精彩看点！

一狼推荐给你看

本期的大特稿集合了全体编辑大量的心血，大家各自亮出了自己最熟悉的系列，奉献出精辟的文章给读者大人们。此外，一狼本期开始连载的DQ5剧情小说也是重点推荐。



露琪推荐给你看

本期的新闻中心缩减为四页，尽管篇幅变少但是猛料消息仍然一网打尽，浓缩便是精华。另外今年的TGS和任天堂的个展都在下个月召开，请关注我们之后的报道。



猴子推荐给你看

由于库巴同学的离去，本期把蔬菜汁和零羽两大苦力雇佣兵拉了回来，希望读者大人们多多支持。本期虽然没有我负责的大栏目，但是我仍然活在大家的心中。



八房推荐给你看

本期内容充实满载！不但有口袋白金超大作攻略加孢子系统解析，更有余兴超执刀2研究(完结篇)。全体小编们总力打造的特稿带你探寻名作源流。敬请阅览！



2008东京游戏展前瞻 年底大作浪潮缤纷呈现

东京游戏展历年回顾

东京游戏展简称为TGS（Tokyo Game Show），是在日本东京都千叶市的幕张国际会展中心举办的游戏展会，内容以各类游戏主机、游戏软件以及游戏周边产品为主。第一届TGS于1996年举办，至今已经发展成为了全球规模最大的游戏展会。

TGS从1997年开始每年在春秋两季各举办一次，在2002年改为每年举办一次。现在通常每次展会举办3天，第1天为专业人士参观日，只对游戏业内人士和媒体开放；第2天和第3天为一般开放日，对所有参观者开放。不过从去年开始展会时间延长至4天，第1天和第2天为专业人士参观日,第3天和第4天为一般开放日。

算上以往举办的所有TGS，2008年这一次已经是第18届了。与每年在美国洛杉矶召开的仅对业内人士和投资者开放的E3展不同，TGS是面向公众开放的，所以主办方每年都会公布参观人数，从这些数字当中可以看出日本游戏业历年兴衰更替的变化。很明显，除了第1届TGS以外，2001年春秋的两届游戏展是TGS史上最少人参观、同时也是最少厂商参与的低谷期，这一年也是日本经济及游戏业界大萧条的一年。而1996年～1999年，TGS的参观人数一届比一届红火，这段时间也可以称得上是日本游戏业的黄金期，这是由世嘉和索尼公司分别推出各自的次世代家用主机SS及PS所带来的成就。而今年，三大新次世代主机和两大新概念掌机都将发表各自的年底游戏阵容，相信本届TGS能够延续之前的辉煌。



举办次数	展会名称	历年主题	参观人数	参展厂商
第1届	TGS 1996	在游戏展上玩游戏吧	109649人	87家
第2届	TGS 1997春	大家在游戏的新学期中集合!	121172人	104家
第3届	TGS 1997秋	娱乐改变你的生活	140630人	104家
第4届	TGS 1998春	游戏拥有无限的能量	147913人	93家
第5届	TGS 1998秋	给你看看游戏的魅力	156455人	92家
第6届	TGS 1999春	按下开关!	163448人	82家
第7届	TGS 1999秋	即将到来的惊喜～精彩节目现在开始	163866人	74家
第8届	TGS 2000春	进化后的2000年东京游戏展	131708人	66家
第9届	TGS 2000秋	娱乐改变你的生活（同第3届）	137400人	63家
第10届	TGS 2001春	游戏开启21世纪的娱乐	118080人	53家
第11届	TGS 2001秋	来一起玩游戏吧	129626人	53家
第12届	TGS 2002	游戏是人类的DNA	134042人	82家
第13届	TGS 2003	游戏之心可以改变世界	150000人	109家
第14届	TGS 2004	传递给世界上所有人最新的感动	160096人	114家
第15届	TGS 2005	站在最前列欣赏未来。	176056人	131家
第16届	TGS 2006	新兴奋。新感动。新时代。	192411人	148家
第17届	TGS 2007	游戏的连接向着全世界扩展	193040人	217家
第18届	TGS 2008	好、走吧！游戏的时间到了。	??????	目前已超过200家

交友 河北 武岳
喜欢PM的同学给我来信吧！来信必回哦！
男，15岁，河北省张家口市，QQ：448361424

TGS 2008相关情报汇总

10月9日～12日，第18届TGS仍将在日本东京都千叶县的幕张国际会展中心举办。今年的展会主题是让所有人都能够尽情地享受到游戏的乐趣，在宣传海报的中央位置醒目标明了本届展会的官方标志和宣传口号，四周以色彩热情鲜艳的箭头式标语为装饰，体现了“Ready for GAME Time!”这一展会主题。而海报四周的箭头标语上，分别用日语、英语、和包括中文在内的多国语言书写了“大家一起玩吧”、“赶快行动”、“神奇”等颇具号召力的语句，同时也暗示着今年的TGS将吸引到来自全球各地的游戏爱好者前来参加。（顺带一提，今年TGS官网是有中文页面的，虽然所有文字都是用翻译器翻过来的……）

本届TGS预定出展的不同类型/平台的游戏数量一览

游戏类型	作品数量	游戏平台	作品数量
动作	90	PS3	12
角色扮演	35	Xbox 360	14
模拟	22	Wii	27
体育运动	20	NDS	78
冒险	14	PSP	13
飞行射击	11	PS2	8
赛车竞速	3	PC	98
猜谜益智	25	手机	76
其它	164	其它	136

从上表列出的数字中不难发现，PS时代开始没落的动作类游戏恢复了生机，在绝对数量上已经超越当时如火如荼的角色扮演类游戏；而游戏平台方面，NDS上的作品也在绝对数量上傲视其它的流行主机，这也正是身为掌机迷的我们迫切关注的焦点。那么，现在来看看一些知名公司预定将要展出的掌机游戏。

尽管在上个月初的时候，SQUARE ENIX才刚刚举办过自家的私人性质展会，发表了不少冲击性的激震消息。来月的TGS上，SE仍会携众多大人气作品出展，并且预定在今年内发售的游戏大多数都会提供试玩，《纷争 最终幻想》、双掌机版本的《王国之心》、延期至下个月底与《陆行鸟迷宫DS+》同日推出的《北欧女神传 罪孽背负者》将会是现场最大的看点。不过遗憾的是DQ9还是仅展出影像部分，年内发售已基本无望。





←卡普空请到了近年来在日本人气持续走高的女星南明奈为《逆转检事》代言，本作能否创造系列新的高度呢？

身为动作游戏天尊的CAPCOM，本次将提供NDS《逆转检事》和PSP《战国BASARA：战争英雄》的试玩。拜国内民间汉化组所赐，从来还没有哪一款文字游戏能够像《逆转裁判》系列这样红遍了大江南北，而在这次的系列最新作中，玩家将要改头换面扮演原来作为对立面的检察官，逆转身份的玩法令人期待。此外，面向低龄用户的《流星洛克人3》，也将以向《口袋妖怪》系列致敬的方式分成两个版本出展。

SEGA更是掀起了年底游戏的狂潮——《风来的西林DS2》、《世界毁灭》、《创造职业球会DS》、《卡片召唤师DS》、《光明力量 羽翼》、以及近期最受人瞩目的《梦幻之星ZERO》等多款游戏都将提供试玩；反观PSP方面则显得支持力度不足，仅有《红宝石编年史～红辉的魔石》和《初音未来 主唱计划》预定出展。

说了这么多游戏，其实索尼的PSP-3000也是很大的看点。在任天堂缺席、微软又在日本表现疲软的有利条件下，索尼必将趁势在TGS上大规模宣传自己的PS系主机，以期重振投资者的信心，且待PSP-3000的后续表现吧。

□主持/露琪 □美编/伟哥



每年一届的CEDEC 2008本月开幕
光荣社长松原健二先生做基调演讲

CEDEC类似于每年3月在美国举办的“游戏开发者会议(GDC)”,不过是纯粹针对日本国内游戏开发者举办的研讨会,除了相互交流游戏开发心得外,也能吸收最新游戏界技术。今年的基调演讲由光荣公司社长、CESA副会长兼技术委员会委员长松原健二先生发表演讲。



↑光荣公司的社长松原健二先生,与TECMO合并后的去留选择值得关注。

松原先生指出,在本世代主机发售前,市场的期望是:

1、全球范围内的高性能新世代主机更新的推进;

2、由高性能新世代主机而生的游戏持续不断登场,软件与硬件相辅相成;

3、最终由高性能主机支配市场。

但是实际上,在本世代主机发售之后,Wii、DS与PSP获得了相当大的市场份额。相对与发售前的期望,现阶段的市场表现是:

1、欧美与日本之间次世代主机更新的巨大差距;

2、欧美厂商在开发次世代游戏上走在前头;

3、获得市场支配性的是Wii、DS与PSP。

松原先生还表示,在北美、欧洲相继扩大各自的游戏市场规模的同时,日本市场却呈现横向发展的现象。他举例PS3和Xbox 360相对于欧美地区的普及状况,在日本国内的普及率却相当低。

此外,他还对欧美厂商在次世代主机游戏的开发上走在日本厂商前头表示担忧。松原先生指出,在持有高普及率的Wii、DS与PSP上开发游戏,并不一定需要具有像开发PS3和Xbox 360游戏这样的技术实力。而如果发展成这样的话,只要这些硬件还在支配市场,那么日本厂商追赶欧美厂商之间的技术差距就会很缓慢。“推迟高性能硬件游戏的开发研究,这样做是否可以!?”松原先生在回答自己提出的这个问题时,他说“不是这样的,(高性能硬件游戏的)研究刻不容缓。”

在对于今后的游戏开发技术的追求上,松原先生指出,“要开发对应高性能家用机、普及型家用机、以及掌机等不同平台的软件,从核心向到脑白金、再到音乐游戏,也要开发对应不同玩家需求的各种作品。”

↑今后的游戏开发技术将会朝着平台多样化、玩家多样化、全球多样化的方向上发展。

↑《横行霸道4》的全球累计销量已经超过1000万套,欧美市场普及新世代主机的作用也越来越显著。



CEDEC第1届评选游戏得奖名单出炉 任天堂情报开发部宫本茂荣获特别奖



→被誉为马里奥之父的宫本茂先生，如今在游戏业内已经是无人不晓的大师。

由日本计算机娱乐供货商协会(CESA)所主办的“游戏开发者技术情报研讨会（CEDEC)”，于10日正式发表首届“CEDEC游戏开发技术奖（CEDEC Awards）”的得奖名单，并且在昭和女子大学绿厅举办了颁奖典礼。

“CEDEC Awards”是为了纪念CEDEC第10次举办所企划的活动，以2008年3月31日之前推出的游戏、相关技术与开发者为对象，评选出在“程序·开发环境”、“视觉艺术”、“游戏设计”与“音乐音效”方面有优异表现的作品。各奖项得奖名单见右表：

特别奖则是颁给了任天堂专务董事兼情报开发本部长宫本茂，肯定了宫本茂在持续引领游戏业界风潮至今、对全球游戏产业发展的重大贡献，勇于尝试软硬件技术来开拓全新游戏技术可能性，以及持续获得不分年龄、性别与地域玩家广泛支持等多方面的成就。

程序·开发环境部门		
得奖	MT架构	CAPCOM
入选	《GT赛车》系列	SCE
	《VR战士》系列	SEGA
	《皮克敏》系列	任天堂
	《实感赛车》系列	NBGI

视觉艺术部门		
得奖	《古堡迷踪》（ICO）	SCE
入选	《GT赛车》系列	SCE
	《灵魂能力》系列	NBGI
	《最终幻想Ⅵ～Ⅺ》系列	SQUARE ENIX
	《合金装备》系列	KONAMI

游戏设计部门		
得奖	《超级马里奥兄弟》系列	任天堂
入选	《勇者斗恶龙》系列	SQUARE ENIX
	《VR战士》系列	SEGA
	《口袋妖怪》系列	任天堂
	《恶魔猎人》系列	CAPCOM

音乐音效部门		
得奖	《赛尔达传说》系列	任天堂
入选	《GT赛车》系列	SCE
	《实况棒球》系列	KONAMI
	《新鬼武者》	CAPCOM
	《绝对音感 音灵大师》	HUDSON

新闻中心



原ATLUS制作人新纳一哉投奔SEGA 神秘风格角色扮演类型新作正式发表

SEGA于本月16日开设神秘新作预告网站，宣布将推出一款与龙有关的RPG新作，并预定在9月26日正式公布游戏的详细情报。

该预告网站采用龙的英文单词dragon为域名，以不断绽放的樱花为背景，最后浮现出西方飞龙的剪影，同时网站上出现“我们现在正在制作RPG！”的醒目提示。



目前预告网站并未透露新作的制作平台与内容，仅公布了主要制作班底。值得一提的是，担任游戏导演的新纳一哉是原《世界树迷宫》的制作人，据说在游戏发售前夕和管理层发生剧烈冲突离职，现在出走跳槽到SEGA去了。制作阵营还有同样来自世界树制作组的古代裕三。



节拍天国GOLD持续热卖 系列两作OST即将发售



任天堂7月31日于DS平台上推出的《节拍天国GOLD》，在日本国内的销量截止至9月10日已经达到67万份，比GBA版前作的累计销量翻了一番，并且再度登上当周销量榜的第一位。

节拍天国全曲集	
发售日	2008年10月15日
价格	5250日元[含税]
商品编号	QWCT-10023
发行公司	TNX株式会社
销售公司	株式会社ポニーキャニオン

趁着游戏热卖的势头，任天堂方面日前放出消息。有鉴于本作在店头良好的消化率，决定在下个月推出系列两部游戏的原声音乐CD，收录GBA和NDS版两作的全140首背景乐曲。原声CD里一并收录的还有游戏制作人つんく♂在本作开发过程中的选曲秘闻。



任天堂2008年将创收超过160万美元 会社普通员工人均年薪约为9万美元

自从发布了DS和Wii，任天堂的成功是人人皆知的。但英国的《金融时报》网站却从另一个方面探讨这种成功。根据这篇文章，任天堂今年的员工人均创收将达到160万美元。这个预测是基于任天堂最新的收益计划及其不多于3000名固定员工的数据作出的。《金融时报》网站认为，任天堂的人均创收率将会超过全球最大搜索引擎公司Google的62.6万美元和国际著名投资银行高盛的124万美元而位居榜首。

任天堂通过几种途径保持利润，最明显的方法就是把生产和某些游戏开发外包给其他公司，这样节省了不少员工薪水。在2007年高盛员工获得的年度平均津贴是66万美元，但任天堂员工的年平均薪水仅为90900美元。

“我们没有感受到成功，只是觉得加班不断增加。”一位任天堂员工对金融时报网站如是说。尽管如此，该网站还特别指出受访者说这番话时“没有任何不满的表情。”



《口袋西游-蓝龙》正式发布 公测启动



←由北京完美时空公司开发制作的国产网络游戏，似乎跟某款掌机作品有些神似。

2008年国产Q版网游巅峰力作《口袋西游-蓝龙》即将在本月正式开启公开测试，在经过封闭内测、不删档开放测试后，这款本年度人气最为火爆的网游大作将以全新的面貌呈现在广大玩家面前。在本次《口袋西游-蓝龙》公测阶段，游戏将开放多种新鲜内容，除保持原有游戏特色外，全新的游戏世界观、化龙空战、神兽进化、天空之城……极大的丰富了游戏的内容。

蓝龙：在游戏中,玩家达到一定的条件后便可召唤强大的守护神龙，职业的不同所召唤的守护神龙也有所不同，它们将成为你战斗、PK战的护卫者。

化龙空战：风云化龙，激战长空，玩家在游戏中可化身为龙型态，在天空中激战乱斗，体验自由飞翔天空激战的快感。

神兽进化：玩家在游戏中所抓获的宠物通过《口袋西游-蓝龙》多元化培养系统的打造，即可强化为威力无比的守护神兽，它们的能力将随着你精心的呵护而增长。

天空之城：游戏全新的空中场景，浩瀚的天空中蕴含强大能量的天空之城将首次出现在游戏之中，玩家不光在陆地上打怪练级，还可在天空之城中展开自己神奇的冒险之旅。

沉睡千年的蓝色巨龙即将苏醒，四面八方的勇者开始汇聚，时间的沙漏开始流淌，大家的命运都将被改写……10月《口袋西游-蓝龙》公测之日尽请期待。

交友 重庆 余快
各位初三的同仁们，来吧。
男，13岁，重庆市潼南县，QQ：465046657

任天堂即将发表新主机?DS2?GBA2?Wii2?

10月2日，也就是在今年的东京游戏展(Tokyo Game Show)召开之前，任天堂将单方面举行一场盛大的秋季发布会，这基本上算是今年年内任天堂第一方作品阵容的最后确认。因为按照往年的惯例任天堂是不参加TGS的，每次都会抢先召开它自己的发布会，相信今年也不会例外；而任天堂官方已经承认在之前美国洛杉矶E3展上的糟糕表现，以及忽视了核心玩家的感受，所以许多人都对这次的秋季发布会寄予了厚望。根据日本证券新闻上刊载的消息称，任天堂会在此次展会上发表新的制品，至于具体内容目前还尚未判明。

在去年的秋季发布会上，任天堂向外界发表了不少重磅级消息，其中最具分量的就是《怪物猎人3》移籍至Wii平台，和主机新的健身周边Wii Fit发售日的确定。另外，当时还公开了大量DS和Wii的新作阵容，包括已公布游戏的最新情报等等。

那么今年的任天堂个展有哪些内容值得期待呢?

DS2登场? 结合现在的趋势来看最有这种可能性，当然究竟是DS的后续机种还是改进型号目前还不好说，个人推测后者的成分居多。从GBA到GBASP再到GBM，这台32位掌机经历了从原始造型到美观时尚再到迷你缩小的进化过程。这样看的话从NDS到DSL，下面任天堂就该推出DSM了，不过如何解决下屏过小导致触摸点不好掌握应该算是个比较具有挑战性的难题（笑）。

GBA2公开? 貌似不大可能。虽然GBA从发售至今已经过去了七年之痒，但索尼推出的PSP已经是单屏掌机的究极形态，任天堂不可能也不打算在机能上超越对手；或者换句话说，即使GBA2发售，PSP也能够完美照搬其上面所有的游戏模式，效果还会更加出色。在这种同质竞争下进行无谓的消耗战，不是任天堂现在的风格。

Wii2发表? 这个就更不太可能了。Wii的推出尚不满两年，而且在全球范围内都热卖的情况下，完全没有必要发表后续主机的消息跟自己过不去。当然这并不是说Wii不需要后续硬件，相信设计人员早就已经开始在秘密地研发，只不过当前还远远未到正式公布的时机。有鉴于E3上任天堂展示了新周边Wii Music，此次发表新周边的可能性依然不小。

一切谜题的答案，留待10月2日由任天堂亲自揭晓。



←网络上流传的一张DS2假想图，看起来颇有山寨货的风格。

一句话新闻

●于本月13日发售的《口袋妖怪白金》销量井喷，在发售的两日间推定销量达到96万7675本。另外，截止至今年9月7日，DS在日本的累计销量达到2329万9452台，全球销量突破8000万。

●NBGI日前公布了《机动战士高达 高达VS.高达》PSP同捆版，价格24840日元，发售时间11月20日；而光荣的《无双大蛇 魔王再临》则于一周后11月27日降临PSP。

●世嘉旗下的大人气RPG游戏《梦幻之星》系列最新作《梦幻之星ZERO》年底即将登陆NDS平台，发售日已经确定为12月25日。

●身为DQ9制作人的堀井雄二近期在接受《FAMI通》杂志总编的采访时表示：如果PSP的生命周期能撑到10年的话，也许将来DQ系列会在PSP上出现。

●另一方面，SE社长和田洋一18日在接受日本《时事通信》的媒体采访时透露，DQ9将作为SE最重要的战略决胜兵器于明年发售，看来下个月TGS上发布再度延期的消息已成定局。

电玩避雷针

好吃的大家吃，有毒的麻倒我。我不入地狱，谁入？本期的游戏简直是多的爆，别说是每个游戏都玩一遍了，光下载都好几个晚上。

开篇语

本期DS方面掀起了续暑假之后又一波软件风暴，除了口袋新作之外，期待已久的蓝龙以及创意十足的刨子都非常引人注目，相比之下PSP平台显然是陷入了尴尬的境地。

扫雷全攻略之NDS篇

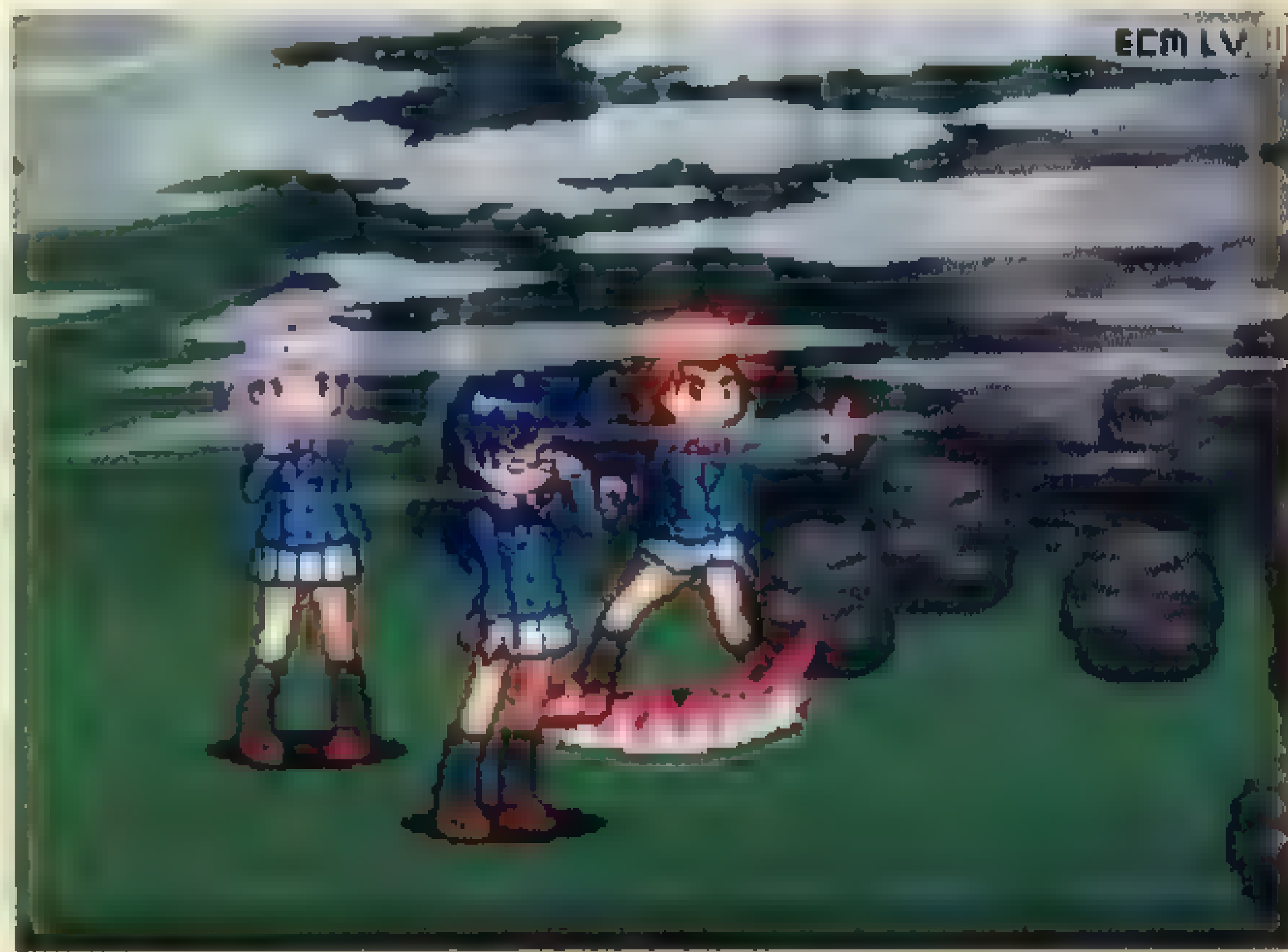
《新世纪福音战士：凌波育成计划DS With明日香补完计划》（编号2618）将《凌波育成计划》与《明日香补完计划》两款游戏来了个合并移植，采用了纵向显示的方式。高桥阿姨的主题歌还是那么的经典，玩法和最原始的心跳回忆差不多，就是安排好每周的行程不断提高各项能力，购物和换装系统具有一定的可玩性。不过始终是一款冷饭作品，新意不足，只适合EVA饭去体验。

《刨子》（编号2624）在网络上已经被捧上天了，在这里俊叔要先给大家泼一泼冷水，不要抱着太大的期待，本作确实有精妙之处，但缺点同样很明显。第一感觉，场景的卡通渲染风格很象GC版赛尔达，支持360度旋转，水的感觉做出来了。操作方面和DS版赛尔达类似，包括攻击方式也是一样，但是角色统统是粗糙的纸片造型，有偷懒嫌疑。本作最大的卖点是融合了多种游戏类型的元素，包括动作RPG、育成、即时战略等等，创意是非常独到的。

自从任天狗开了先河之后，宠物养成类游戏就层出不穷，《甜甜私房猫：小起到我家！》（编号2630）由同名动画改编。角色本身（在日本）具备了一定的人气度，画风是贴近原作的可爱类型，与走写实路线的3D养成游戏截然不同。本作最大的亮点就是猫猫多变且可爱的表情，而且配音也非常的俏皮，真是难为声优了（学猫叫）。不过系统和可玩性就没有任天狗那么专业了，糊弄女性玩家还算勉强，大男人玩的话绝对被雷到。

《蓝龙Plus》（编号2631）在宣传阶段就颇引人关注，毕竟是DQ御用画师与FF创始人结合的作品。当然了，DS版不可能延续XBOX版纯RPG的形式，改为了即时战略。战斗时充分利用触摸功能，无论是移动锁定敌人还是使用道具都非常的方便。本作的开场动画和配乐的水准都很高，并且在剧情中穿插了大量的过场CG，这样的大手笔在DS同类中不太多见，绝对没有辜负玩家的期待。

《放学后的神秘俱乐部：26道门》（编号2635）是一款纯粹的迷你游戏合集，故事背景是三个胆大的小屁孩夜闯诡异别墅，没有过多的花俏，然后配乐和画风都很西化。玩法简单直观，仅仅只需要一只触摸笔就能搞定，不过，虽然本作收录的迷你游戏并不少，但有创意的却不多，大多数都是很古老的。可能就连马里奥中附带的小游戏都比这个好玩吧，毕竟是小制作，要求不能太高，随便消遣下到是可以。



大家有没玩过电脑上的经典小游戏《密室逃脱》？这款DS的新作《强尼逃跑大作战》（编号2636）与之如出一辙。伪3D第一人称视角，通过调查房间的每个面，取得关键道具和物品，再经过连环套的解迷方式最终逃出去。当然，本作毕竟是一款商业游戏，包装方面比电脑版要好的多，不过相对来说同类型的《泰勒吉亚》显然要更为出色，因此本作可能会遭受冷落。

《绝对可怜小孩DS：第四子》（编号2637）是同名动漫改编作，以原作剧情为主并追加新要素及游戏版原创角色。故事背景给人感觉类似樱大战，都是由玩家扮演的男性队长带领几个超能

问答 广州 澎汉彬
NDS的《死神3》有没有秘技？
男，25岁，广州市海珠区昌岗东路

力MM队员，其中居然还有一个李红兰式的关西腔。画面是2D卷轴形式，风格很象原始的横版过关街机，全程采用触摸方式，包括战斗中的指令下达，和剧情部分的行走等等，总的来说中规中矩，推荐给原作粉丝。

很难想象《建筑大战：洛克的冒险》（编号2640）是一款由美国厂商制作的游戏，本作除了过场插画以外，无论是人设还是场景都是标准的2D日式风格，不过画面和音效的水准都只能说一般，没有出彩之处。玩法类似于魔兽争霸中“塔防模式”，厂商应该是借鉴了这个的创意吧，可惜俊叔对这个向来不感冒，喜欢即时战略游戏的玩家不妨尝试一下。

毫无疑问，本期DS超级大作就是《口袋妖怪：白金》（编号2641）。坦白说俊叔一直觉得口袋系列就是骗钱的游戏，通常就是制作一个全新的舞台，然后不断的推出资料片吃老本，无非就是添点剧情加点妖怪。本作说白了就是钻石珍珠的加强版，可以说80%的内容的一样的，如果不是系列疯狂粉丝，而且又玩过前作的话可能会觉得有点腻。按照口袋系列重视低龄群体的惯例，日版通篇不见半个汉字，估计大多数玩家只能等汉化版了，如果能出一个可以调汉字显示或假名显示的版本就好了，但这也是本人一厢情愿。不过即便如此，白金的人气依旧很高，第一时间收藏正版的死忠也是有的。

本期共发售了两款逃脱类游戏，这款《泰勒吉亚》（编号2650）的制作水准显然远超《强尼》，后者只能算是小游戏，而本作绝对具备准大作的风范。特别是音乐及音效非常的出色，开场一段古欧洲教堂式的管风琴鸣奏曲摄人心魄，将诡异恐怖的气氛烘托到极至。场景的描绘同样极具古欧洲风格，异常的精美，惟独就是偶尔报出的几句日语配音有些煞风景，如果换成英语就完美了。值得一提的是本作的制作团队是《神宫寺》原班人马，期待汉化。

扫雷全攻略之PSP篇

《星球大战：原力解放》的故事背景设定在三部曲之后，玩家扮演西斯邪恶势力的一员与绝地武士战斗。游戏画面可以用华丽来形容，特别是光剑的效果非常震撼，战局混乱的时候甚至还有些晃眼，音效方面也是电影级的，光剑的挥舞声和碰撞声极为到位，爽快感十足。不过本作的读盘速度明显偏慢，而且游戏难度不低，上来就是一场恶战，根本没有给玩家任何的适应机会。如果象三国无双那样与敌人对砍，死一百次也是枉然，这或许会打击到部分玩家继续玩下去的兴趣，视点也是值得商榷的方面。不过这是美式游戏一贯的风格，我们不可能在拥有视觉效果和爽快度的同时还要求更多。

坦白说本期PSP平台发售的新作实在太少了，要不是如此俊叔也不会关注狩猎游戏，相信玩第一人称射击游戏的玩家，绝大多数还是更喜欢战争题材。不过静下心去体验的话，《坎贝拉传奇》的制作水准还是很高的，画面绝对不输任何一款同类游戏，特别是对场景细微之处的刻画足以体现出厂商的诚意。不过本作的玩点并不是爽快的射击，敌人（猎物）更不会主动找上门来和你战斗，而是要自己凭借经验和线索去搜寻、接近、猎杀，对于喜欢爽快游戏的玩家来说确实苦闷了点，但，这就是狩猎。



避雷针

DS雷区探明	
《甜甜私房猫：小唧到我家！》(编号2630)	——理由：大男人自觉绕道。
《放学后的神秘俱乐部：26道门》(编号2635)	——理由：宁可去玩马里奥的Mini Game。
《强尼逃跑大作战》（编号2636）	——理由：与《泰勒吉亚》相比一无是处。
PSP雷区探明	
《蛋糕工房》	——理由：正文中没有提到,正因为太雷了。

奥运真精彩，PG常相伴！
男，31岁，广西桂林市栖霞路
广西 文敏

PG特工组

为了让各地玩家了解市场动态，原本一页的严俊专栏改名为“PG特工组”并且全面扩版，介绍更多城市的市场动态。

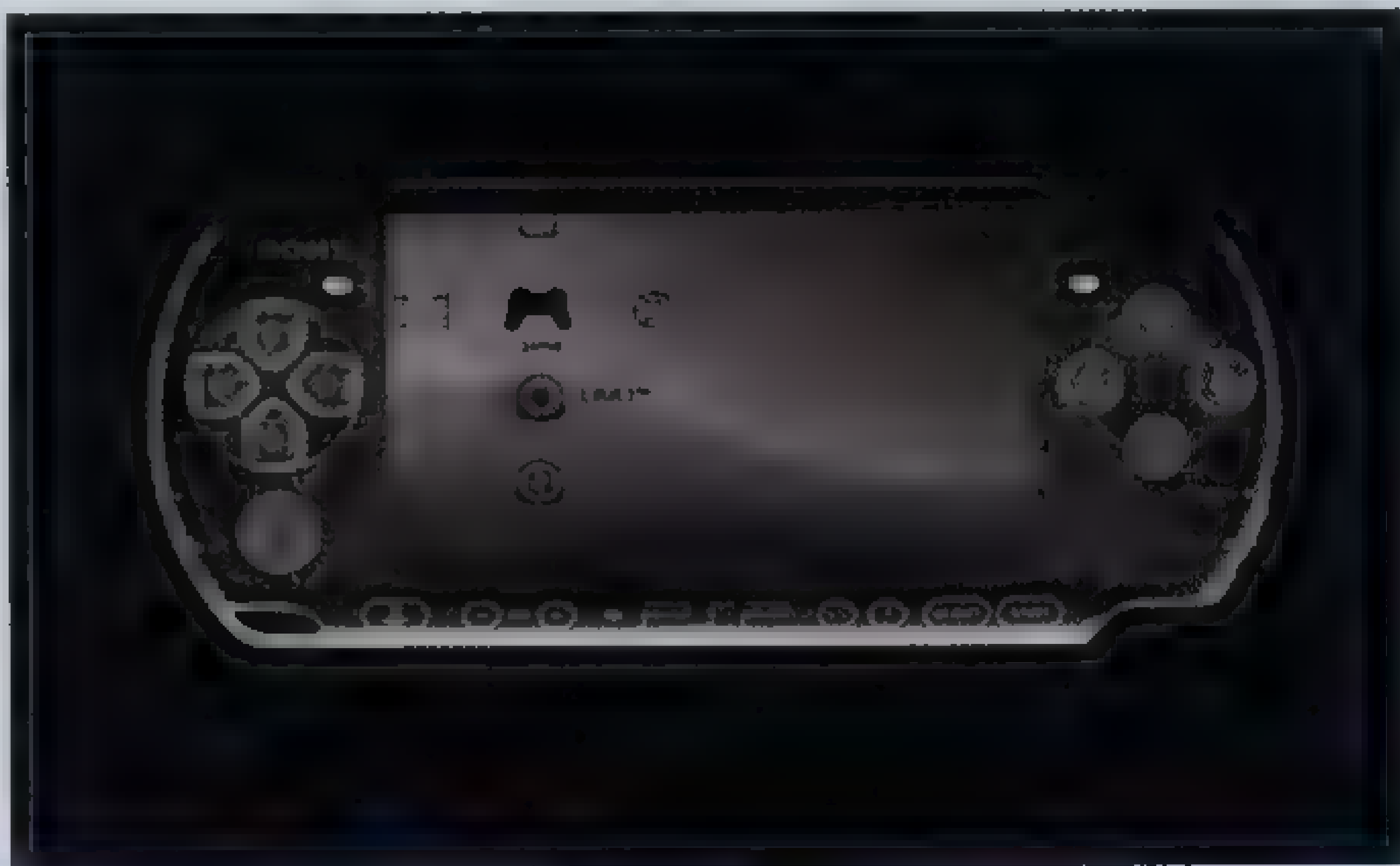
文/严俊

第10回 这次的话题 **开学购机潮带来了久违的市场人气，受控货转型的影响，PSP2000型主机供货开始紧张，各地行情均混乱不堪，此外都在希望3000早日登场。二手机交易日渐红火，8G超高速棒成市场主流。**

南昌地区市场动态

虽然和想象中的有差距，但开学之后的市场还算恢复了些许生气，只不过两极分化更为严重了。周一至周五冷冷清清，周六周日人头窜动，总的来说业务量是明显增加了，这对卖店来说是绝好的消息。不过受3000型即将发售的影响，很多原本打算开学入手2000型的玩家有些犹豫不决。害怕刚买就淘汰是其一，另一方面，没有看到实物不知道3000型到底强多少，初期价格也是不确定因素，需要多长时间破解更是关键问题。及时行乐还是等待时机成熟？如今卖店也很为难，一是要考虑库存压力，二是要继续做生意，这是个有点尴尬的转型时期。我想，如果3000型在9月发售的话，情况就完全不一样了。当然，SONY不可能考虑中国卖店的利益，这只是我们自己YY罢了。

正所谓塞翁失马，现阶段全新机不好做是事实，反过来二手机买卖到是日渐红火了起来。上期就有提到因为3000型的关系，很多玩家提前抛售手头的老机型，卖店收购的这批二手机正巧赶上了开学购机潮。考虑到2000型涨价且面临被淘汰，令人犹豫，3000型又是个未知数，拿不定主义。那么不妨考虑一下二手机，无论是1000型还是2000型，总之游戏是共通的。价格又便宜，即便以后要换3000型转手卖了最多亏一点，至少比全新机亏的少的多吧。正是鉴于这样的考虑，近期购买二手机的玩家不在少数。另外，二手机买卖并没有一个准确的价格标准，型号、成色、是否维修过、配件是否原装等等变数很大，所以通常二手机比全新机的利润空间要大。



广州地区市场动态

就在大家左右为难的时候，2000型又开始悄然抬价了。缘起2000型早已进入收官阶段，大型水货商都不敢屯货。因为要确保关键时刻全身而退，争取零库存转入3000型业务，现在手头流通的量控制得非常少。供货不足导致了市场行情上扬，而且除了黑色主机以外的颜色款都非常紧缺，以往廉价的陶瓷白如今身价都超出黑色近百元，其他彩色系主机要么无货要么就是天价。其中银、绿、粉蓝、紫四个颜色款缺货，粉红色与黑色的差价高达150元，最平价的彩色款是深蓝色，仅仅只比黑色贵50元，古铜色1480元，大红色1530元略高于上期。随着3000型发售日的临近，可以肯定今后2000型的货源只会更紧张，价格自然也是下不来的。除非等到彻底淘汰之后，就和当年的1000型那样，不过随之而来的又是大量的翻新机，届时还是购买3000型比较稳妥吧。

接下来说说记忆棒方面的行情，自从4G棒掉成豆渣价之后，品质方面明显感觉有缩水。正宗的高速棒在市面上越来越少见，以前那种拷贝战神只需要8分钟的棒子几乎绝迹了。随手一抓都是些12分钟以上的龟速棒，便宜是够便宜了，就是不太好用。8G方面，以前那种低速棒确实不敢恭维，坦白说和4G龟速棒相比有过之而无不及，不过这种棒子在目前也变成豆渣价了，基本上没什么特点，就是便宜。现在最值得推荐的自然是超高速MARK-2级别8G棒，这种棒子甚至比高速4G棒还要快一倍，传输速度绝对是空前令人满意的。不过感觉外壳比普通棒子要略厚一点，拔插的时候可能会有点紧，但是不会感觉拔不出来，而且绝对不伤大雅。M2速度超级OK，价格也可以接受，已经成为时下配机主流。



问答 辽宁 徐浩然 请问最新出的PSP是不是玩不了盗版游戏了？
男，17岁，辽宁省大连市沙河口区彩虹园

上海地区市场动态

寸土寸金的上海市场向来追求利润最大化，粗算一下单主机没有个百元就不算赚到钱，加上其他配件的利润，一整套主机下来收成还是不错的，当然人家开销也大，这是没办法眼馋和比较的。2000型行情，黑色主机1430元，是所有颜色款中最便宜的，除此之外就是天价了。其中白色款1550元(实际批发差价并没有超过百元)，粉红色更是高达1600元，大红色和古铜色同样也是1600元。限定版主机方面没有变化，战神同捆版报价1650元，达斯特和橄榄球09同捆版都是1600元。记忆棒的行情也与上期持平，4G棒120元，8G棒220元，16G棒580元。其中16G棒依然没有降价的迹象，有意购买的玩家只能再耐心等一段时间了。

DS方面的行情总是万年不变，说实话俊叔的口水早已说干了，每次都是那么几句，我都恨死自己了，但还得苦口婆心的N度重复。行货主机还是全色系1100元，有时候我真希望哪怕变个十块也好啊，但它就是1100元，多了不要少了不卖，实在是无奈。烧录卡还是那么几个牌子倒来倒去，非官方R4、AK2、TT、DSone等等，价格都便宜的吓人。TF卡方面，1G报价45元，2G是60元，另外在此提醒大家，其实组装卡和原装卡批发价不差那么几块钱，但偏有些卖店连几块钱都贪，诸位购买的时候务必留个心眼，认准新包装。



北京地区市场动态

北京市场的2000型行情同样混乱，不过相对来说报价还是很合理的。其中黑色款是1380元，这个利润空间已经很小了，其他颜色都要贵上50-100元不等，颜色款也不是很齐。所以现在玩家去咨询购机，通常卖店问的第一句话就是“要哪个颜色”？因为有可能顾客要的颜色没货，而且几乎每个颜色款的价格都不一样，必须分别报价。玩家也不好做决定，喜欢的颜色贵那么多，感觉太冤了，便宜的颜色又不喜欢，确实就有这么麻烦。另外，记忆棒方面的报价和上海市场一样，在这里就不重复了。

iDSL继续维持在1050元的厚道价位，不过北京市场的烧录卡卖的有点偏贵。TT报价170元，Dsone要卖到180元，其它品牌也或多或少的比其他城市略高。TF卡的行情和上期相同，1G和2G报价分别是45、70，利润空间巨大。给人感觉卖店有点“艺术报价”的风格，此消彼涨加起来其实也差不多了，只不过玩家对主机的价格更为敏感罢了。另外，鉴于市面上依然还有中国龙限定版出售，不排除有真品存在，但前两期介绍的换壳机也很猖獗，再次提醒大家务必留神，如果不是非买不可，还是不要冒险的好。



各地市场参考价

◆南昌地区PSP相关
- PSP2000(黑):1380
- PSP2000(彩色):1450
- PSP2000(粉红):1530
- PSP2000(大红):1550
- 4G组棒:120
- 8G组棒:220
- 16G组棒:560

◆南昌地区NDS相关
- iDSL:1060
- R4:130
- AK2:150
- DSTT:150
- TF1G:40

◆广州地区PSP相关
- PSP2000(黑):1330
- PSP2000(彩色):1400
- PSP2000(粉红):1480
- PSP2000(深蓝):1380
- PSP2000(大红):1530
- 4G组棒:120
- 8G组棒:210
- 16G组棒:560

◆广州地区NDS相关
- iDSL:1050
- R4:130
- AK2:150
- TF1G:35

◆上海地区PSP相关
- PSP2000(黑色):1430
- PSP2000(彩色):1550
- PSP2000(粉/大红/铜/深蓝):1600
- 4G组棒:120
- 8G组棒:220
- 16G组棒:580

◆上海地区NDS相关
- iDSL:1100
- R4:140
- AK2:160
- TF1G:45
- TF2G:60

◆北京地区PSP相关
- PSP2000(黑色):1380
- PSP2000(彩色):1480
- PSP2000(粉红):1530
- PSP2000(大红):1550
- 4G组棒:120
- 8G组棒:220
- 16G组棒:580

◆北京地区NDS相关
- iDSL:1050
- R4:125
- AK2:50
- TT:70
- Dsone:80

创造球会全新登场紧急速报

具有超高人气的足球主题策略模拟游戏《创造球会》的最新作全新登场。

□文责／蔬菜汁
□美编／和生活死磕



NDS版创造球会现身！



《创造球会》是一款足球风格的策略模拟游戏，是著名人气系列的最新作，作为DS上的第一部《创造球会》，加入了许多DS机能特有的要素，如使用触笔在触摸屏进行操控、融入了球员卡片系统等等，不过最大的特点就是在本作中，玩家可以亲身加入到比赛当中，能够根据比赛的结果来得到相关球员，另外，球场中比赛的背景视频和音效也非常的厉害，从已经公布的图像画面中可以看出，球员们背后不但有蓝天、观众还有高大的记分牌，据说在游戏的进行中，看台上会有观众进行波浪式的加油助威。在节奏紧张的时候，游戏音乐也会突然变得高亢。

改进后的本作加入全新系统

参加比赛后可入手大牌球员



←将于DS上登场的创造球会充分利用了DS的分屏机能，玩家可以通过触笔在下屏幕上操作，并进行排兵布阵。

通过触笔点击介入到比赛中



→游戏中可以选择的比赛选手的资料情报全部显示在卡片上。

赶快加入比赛 把玩大牌明星

←作为本作中的全新要素之一，在游戏中只要玩家参加各大赛事，就可以从中得到名气震耳的许多大牌明星。



天津 苏磊
希望能够结交更多的喜欢ACT、AVG的朋友。
男，21岁，天津市南开区，QQ：153685928

游戏主要流程

目标从J联盟到世界夺冠



本作的创作初衷是力求不同于之前的作品，不过，可以创造自己的原创俱乐部，参加J联盟的比赛，并根据日程安排进行相应比赛这一点主要的系统构成并没有变化，而最大的不同就是在每次杯赛之后都会获得1名新球员，虽然根据玩家的使用操作，在比赛中获得球员的比重有着非常大的关系，之外，游戏系统方面还加入了人事等俱乐部的经营要素，总之，在以前游戏的基础上还特别加入了一些让人重口味的新要素，既继承了老系统中的精华部分，也有革命性部分。下面就将游戏流程中颇为重要的4个部分介绍给大家，让玩家们在亲身体验游戏前有一个深入的了解。

年度计划活动大盘点

创造球会第一天开幕
↓
从J2级开始 共34场比赛 → 各种杯战赛事 共20场比赛
↓
升格到J1级 共34场比赛 ← 杯战胜利之后 可获得新选手

俱乐部创造由自己　游戏主要流程1

在游戏开始后，最先进行的是原创俱乐部的作成，与以往的创造球会一样，可以自由的选择俱乐部的俱乐部的所在地和俱乐部的会徽。



选择球队徽章
制作比赛队服
选择球队主场



↑玩家可以在几款球员服装中自由选择自己喜欢的款式，包括上衣、短裤和球袜这几方面。





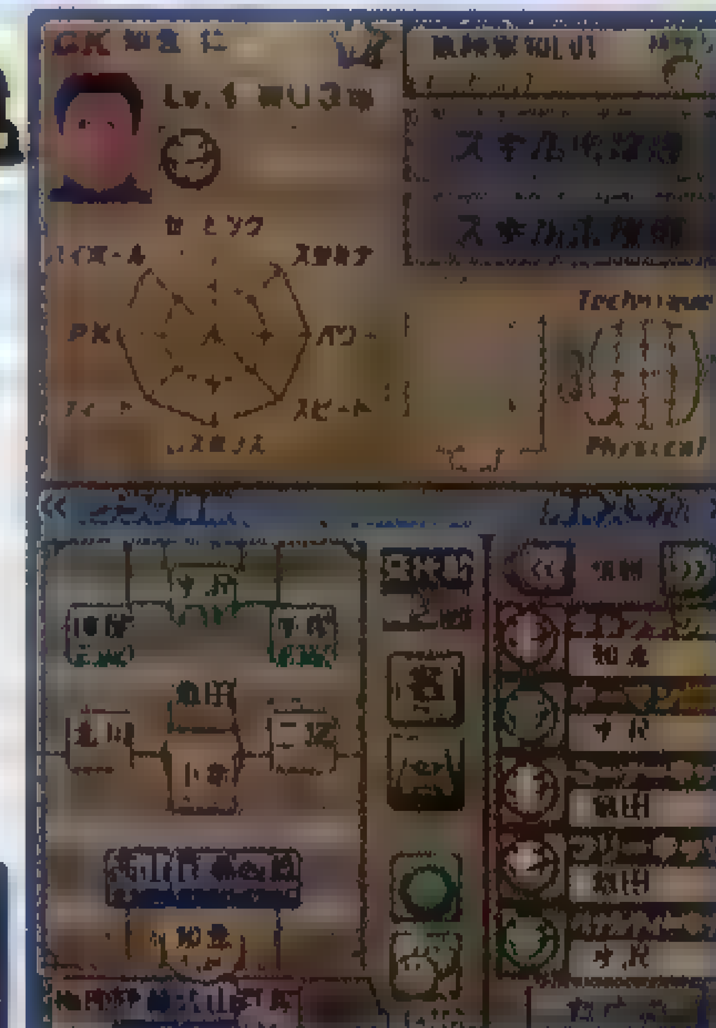


←进行排兵布阵时，可以通过触摸笔随意进行相应的操作。

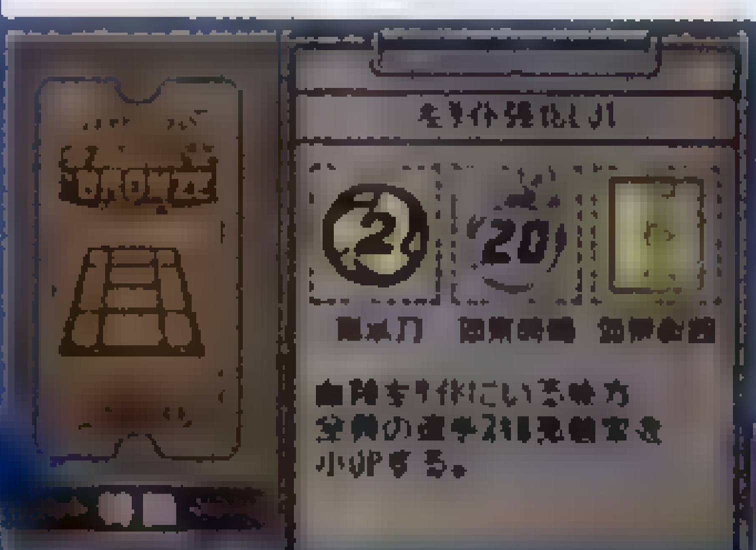
参赛球员大制作 4种类型供选择

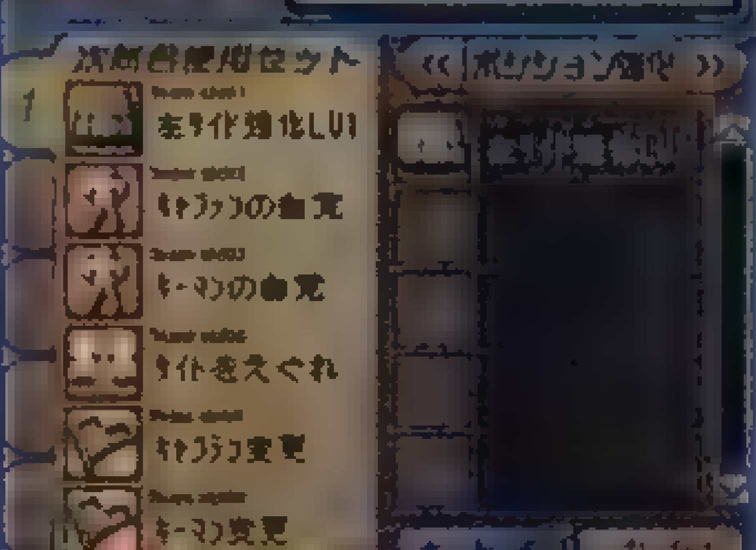
根据状况来决定选手　游戏主要流程2

玩家手中的选手人数会随着比赛的进行而慢慢增加，但是能在比赛中出现的除了11名主力之外还有5名替补球员，随着对手的不同还可增加。



←人员以及关键球员的选择制定，除此之外还可以进行球队技能的选择。

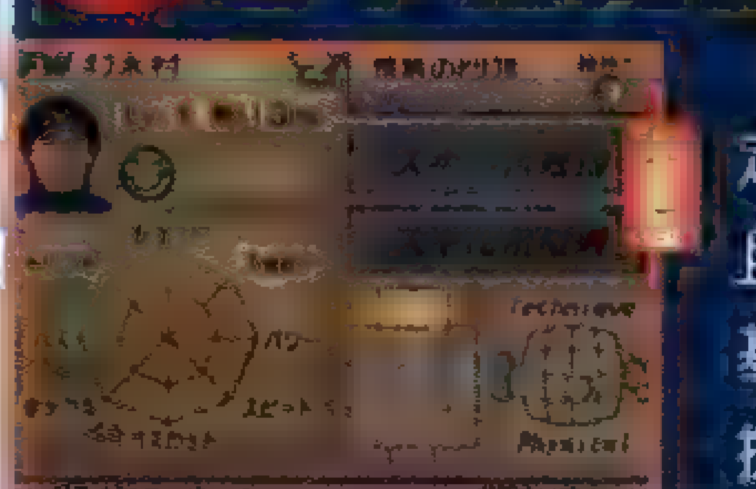




球队技能是什么呢?

球队技能是在比赛中可以随时发动的必杀技，发动后会对比赛产生很大影响，如何选用手中拥有的必杀技也就成为关键。

切记　重要的不只是基础能力　选手们的技能也很重要



比赛中，选手们有一定几率可以发动技能，而且都是根据各自的能力和基础性能来制定的，所以技能也很重要。

新作速报

下面将为您详细解答比赛中出现的一些状况

比赛开始！ 游戏主要流程3


↑上屏幕中是比赛中的具体情况，玩家可以选择在适当的时机进入到比赛当中，来操控比赛。

与以往的《创造球会》的不同点之前已经说过，就是可以经由玩家之手而随便介入游戏，在本作中，玩家可以改变场上球员的有三种，一是选手位置的调整和替换选手，二是可以改变战术，三是可以发动球队的技能。下面就分部分来详细介绍一下这些玩家比较期待的重大改变，请您继续关注。

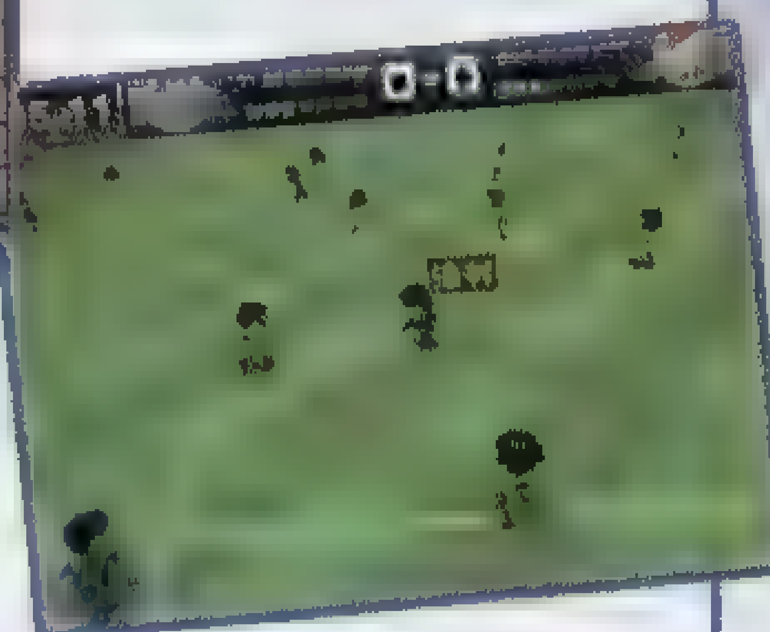
点击下方屏幕 进入比赛当中


→在画面中稍显Q版的球员们虽然看上去不怎么真实，但是其实玩过的话就会了解，游戏中的魄力十足，十分震撼。



体验真实赛场 感受激动瞬间

←左图中的上屏幕，有双方球员的争斗场面。



比赛中进行的操作 之一
球员位置的调整

调整球员的位置是个十分简单的操作，只要点击球员，并拖拽就可以了。

用触笔调整位置





比赛中进行的操作 之二
换人与改变战术

关于换人和改变战术的这两个要素也可以通过触笔来进行操作，当然，这两个操作只能在比赛中止的时候才能进行，换人时可以从替补球员中选择。

在适当的时机 果断进行换人



比赛中进行的操作 之三
若发动球队技能 将可能实现逆转

在比赛进行当中，由玩家介入的情况下，对比赛影响最大的就是球队的技能这一要素了，球队技能多种多样，会对一定区域的球员产生相当大的影响。

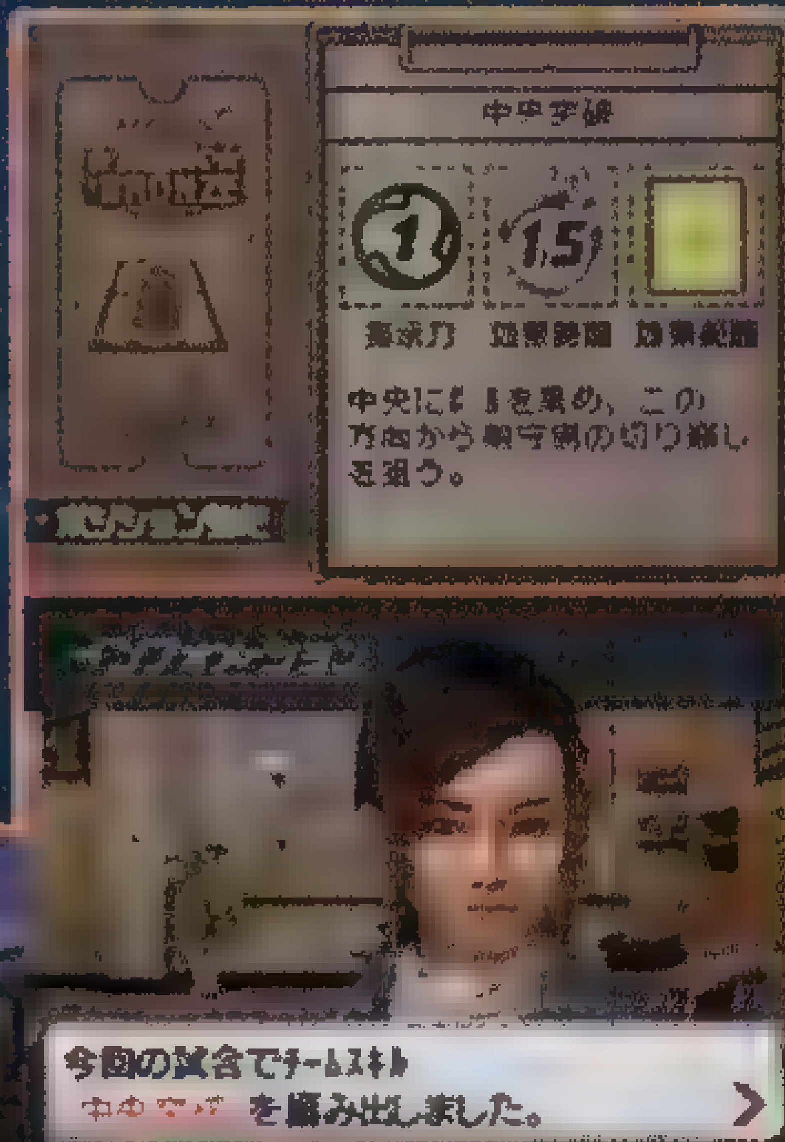

↑升级！左侧选手的技能发动率上升，那么LV2会出现什么情况呢？

←发动中的技能情报将显示在上画面的右下方，可同时发动多个技能。

利用技能取得领先

成长 球员们在比赛结束之后会慢慢成长并提高技能

玩家麾下的球员只要不断参加规定赛程内的各场比赛，就能够不断的成长，球员的能力也会不断的延伸，而且不仅能力提升而已这么简单，球员们还将习得独占技能。


←↑关于成长要素方面还有很多未解谜团。

问答 陕西 胡帅
请问GBA版《新约圣剑传说》中，到了钟楼后该做什么？
男，15岁，陕西省宝鸡市铁二中初三四班，QQ：509533518

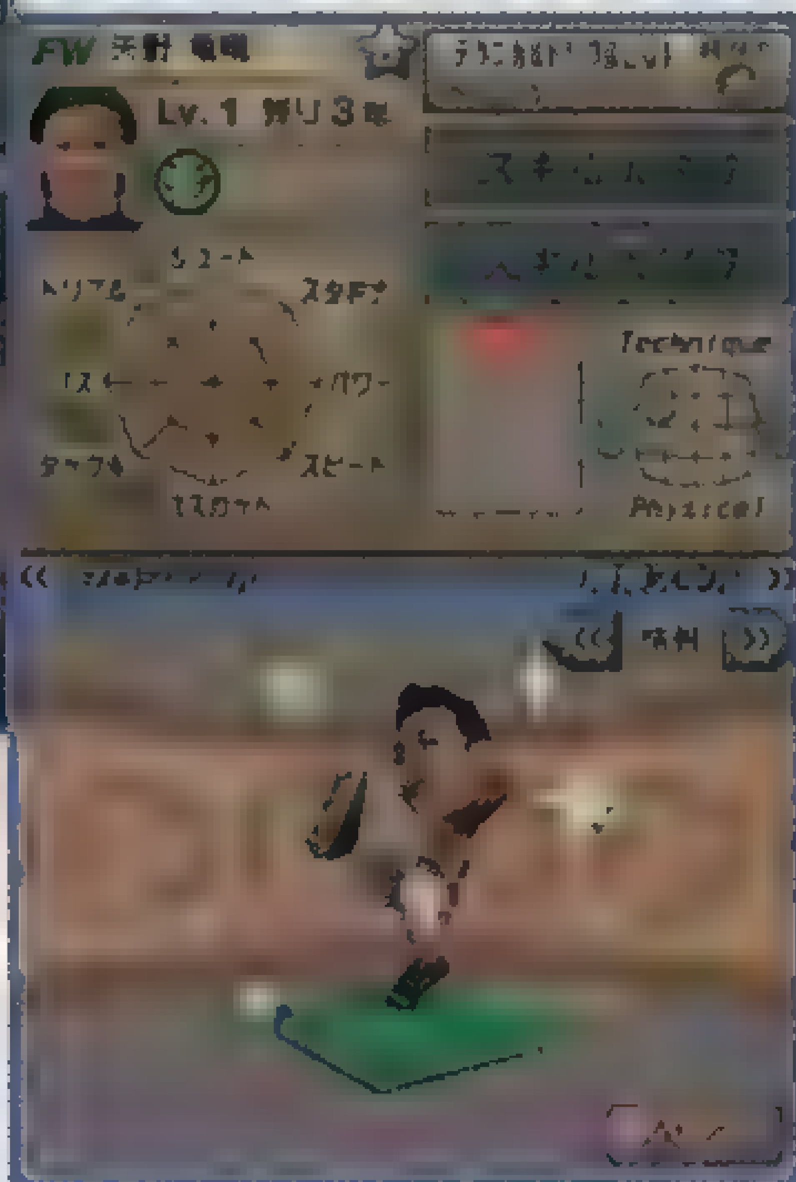
杯赛结束后得到新人

游戏主要流程4

在进行杯赛后，将有可能得到新锐的球员，不过一般情况下不能由玩家进行选择，只能根据状况由电脑机选，只能看运气了。



↑可以从上图中的6名球员中入手1名。



→选手没有年龄限制，但契约过后不能再用。

共有2千球员登场 可同时拥有99人

游戏中登场的选手包括现实生活中真实存在的和原创球员在内，共有2000人以上，玩家最多可以同时拥有99人。当然，参加海外的杯赛还可以得到拥有超高人气的海外明星球员。积极参加各大杯赛最终就会组成一支超级强队。包括美洲和欧洲在内的各国家俱乐部杯赛都有参加的可能。

玩家可以入手人气海外球员



←任何一个普通球员都可能在比赛中大放异彩。

顺利晋级得以进入下场比赛

继承了前作的传统要素！

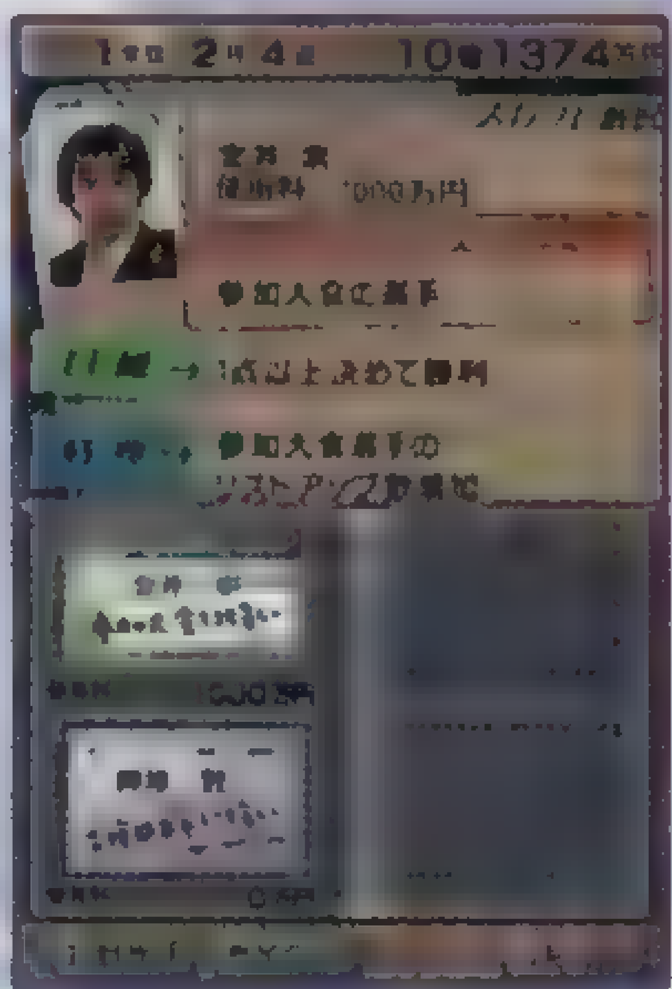
俱乐部的运营

成为新球员经纪人

新作速报

本作继承了以往系列作品中所必不可少的一些要素，如俱乐部的运营、人事的调动等等，下图的画面中将为大家详细介绍球场和俱乐部的增改对收入产生的影响，随着球场规模的慢慢增加，玩家就有能力可以购买更多的球员。

进行人事变更 缔结球员合约 球队变得更强



→在游戏中，玩家可以与任何球员缔结合约，但是，因为每个球员的能力都有所不同，认真审视一番，与能力优秀的球员签约才是王道，而且球员能力会慢慢提升。



↑球员的类型分为“FW”、“MF”、“DF”、“ALL”，也就是我们说的前锋、中场、后卫和全能球员，每一个位置都可以同时签下几个人。

↓更可以在游戏中对球场的规模以及形状做出相应的调整，如果球场的规模变大的话，可容纳观众也会变多，资金会更充裕。



搭载全新通信机能

与伙伴们联机享受多人游戏的快乐吧！

越是玩到最后，玩家们越能发现，本作并不是一部单纯一个人进行的游戏，DS的通信机能让本作变得更加充实，玩家可以用自己育成的王牌球队挑战小伙伴，体验联战游戏带来的乐趣。





可以任意交易球员

←与伙伴组队联手的话，获胜的几率将大大提高。

结集系列历代人气高达



文责/零羽 美编/伟哥



高达VS高达

PSP ACT ●BANDAI●2008年11月预定 ●1-4人/5040日元●容量未定

在街机上大受好评的《机动战士高达VS》系列的最新作《高达VS高达》即将在PSP主机上登场了。本作将会继承2001年发售的《联邦VS吉翁》的基本系统。在参战作品方面，除了元老级的UC系以及几部外传之外，还会加入最新的《高达SEED》、《SEED DESTINY》、《高达OO》等作品。



参战作品一览

机动战士高达
机动战士Z高达
机动战士高达ZZ
机动战士V高达
机动战士G高达
机动战士高达W
机动战士高达X
机动战士倒A高达
机动战士高达SEED
机动战士高达SEED DESTINY
机动战士高达0080 口袋中的战争
机动战士高达0083 星屑的回忆
机动战士高达 第08MS小队
机动战士高达F91
机动战士高达OO



GN-001 能天使高达

机师：刹那・F・精英
机体COST：2000
主武器：GN剑（来复枪模式）、GN剑、GN激光匕首

能天使高达是一架拥有着7把剑近身格斗战用机体，除了其各种强力的斩击技之外，能天使高达也可以使用射击系的激光来复枪

能天使究极的必杀攻击！



→能天使最为擅长的还是近身斩击技了，被命中的RX-78恐怕危险了。

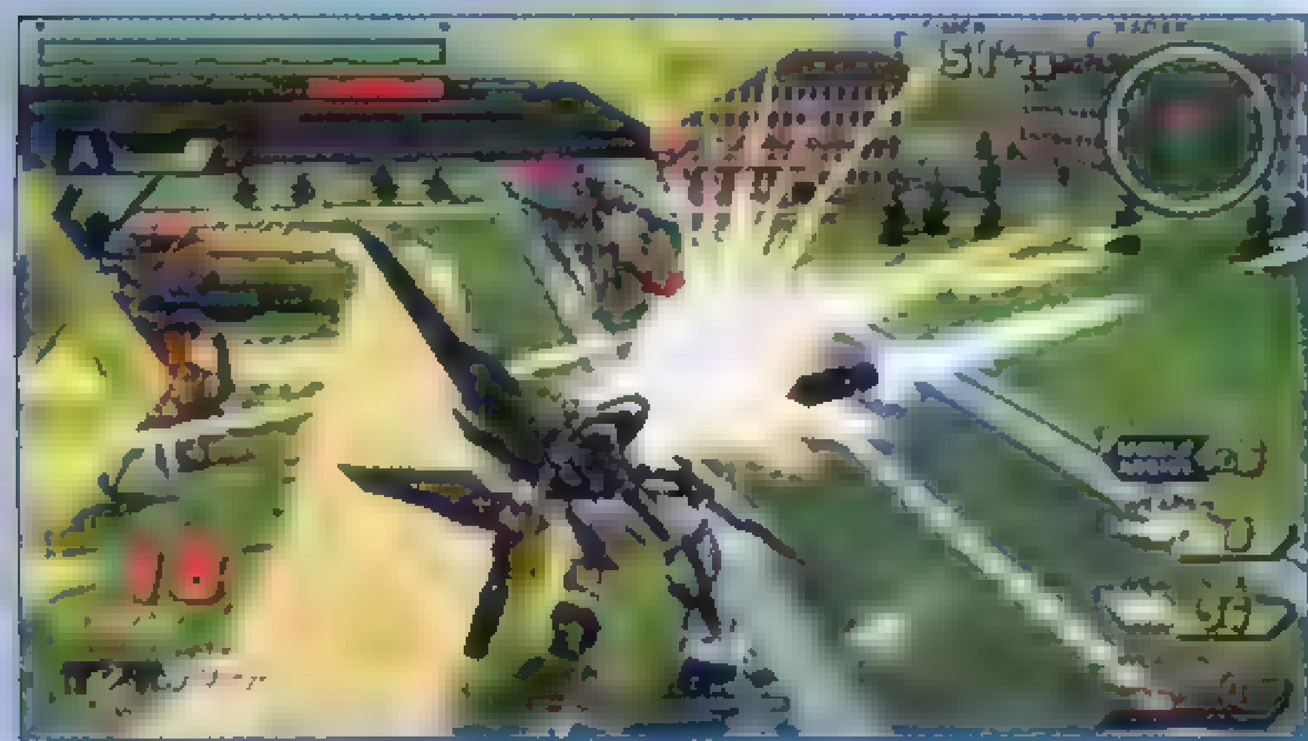
的最强作品，即将发售!!



游戏基本系统大公开!!

本作游戏依旧是采用2VS2的对战形式。游戏规则很简单，敌我双方都拥有相同的COST基数，当某一方有机体被击破后，该方的COST就会被相应的扣除。当对手方全部的COST被扣除后，即代表获胜。对于熟悉系列作品的老玩家来说还是很亲切的。



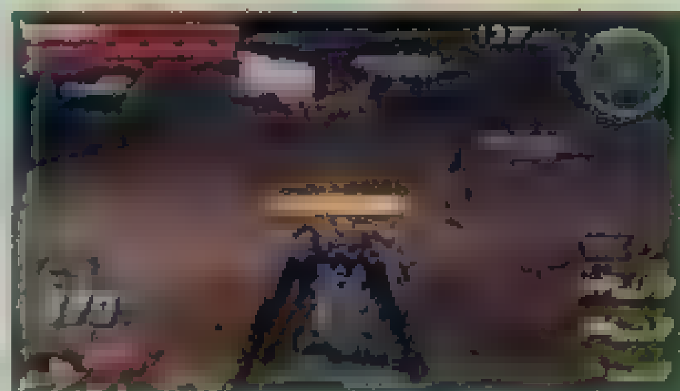


←本作中的联机对战模式可是一大卖点。

系统关键词——COST

本作中机体的COST将会被分为1000、2000、3000这三种标准。需要注意的是，当COST超出了基本值后，相应的机体的HP就会被按照百分比扣除。

出击时的耐久力=剩余战力÷机体COST×基本耐久力



↑机体的COST越高，其综合能力也就会越强。

COST3000+COST2000的情况

如果COST2000的机体被击破

基础COST4000	COST减少2000

再次复活的COST2000的机体还会以耐久力全满的状态登场。

如果COST3000的机体被击破

基础COST4000	COST减少3000

再次复活的COST3000的机体就会以耐久力30%的状态登场。

移动

方向键控制机体的普通移动，当连续2回输入同一个方向后，就会产生加速效果。此方法同样适用于空中的加速。另外，一部分可以变形的机体还会有高速移动。



↑高速移动不仅可以用来加速行动，更重要的是可以由此来回避对手的攻击。

攻击

攻击总共分为格斗与射击这两大类。根据玩家使用不同键位进行组合，还可以使用出主武器射击、附武器射击、格斗、特殊格斗等不同攻击技。每架机体也都有各自擅长的一项攻击技。



↑飞翼高达零式的主武器是威力巨大、判定很强的激光来复枪。



→神高达的爆裂手可是究极格斗技！被命中后就等着“爆头“吧。

护盾

机体所拥有的防护盾，只有在对方使用射击攻击时才能有效防御。游戏中盾防御的方法有手动使用与自动使用两种。





↑→普通的护盾在承受一定的攻击之后就会被破坏掉。但激光盾就不会被破坏。

新作速报

4名玩家的联机大对决！

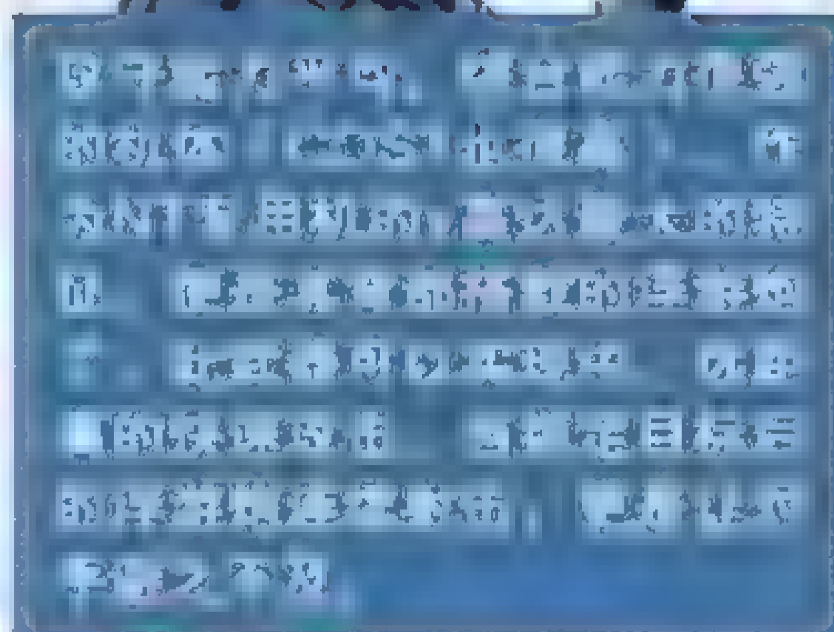


如果大家以为本作就只是个简单的移植类骗钱作品，那就错了……在《高达VS高达》中，将会出现全新的系统——G CROSS OVER与MOBIE ASSIST！新追加的这两个系统，无论哪个都拥有可以瞬间改变战况的强大威力，不过、在使用上却都有数个限制条件。下面就来为大家具体的说明一下这两个全新追加的攻击系统。

NT专用机的必杀、浮游炮连击！！

RX-93 ν高达

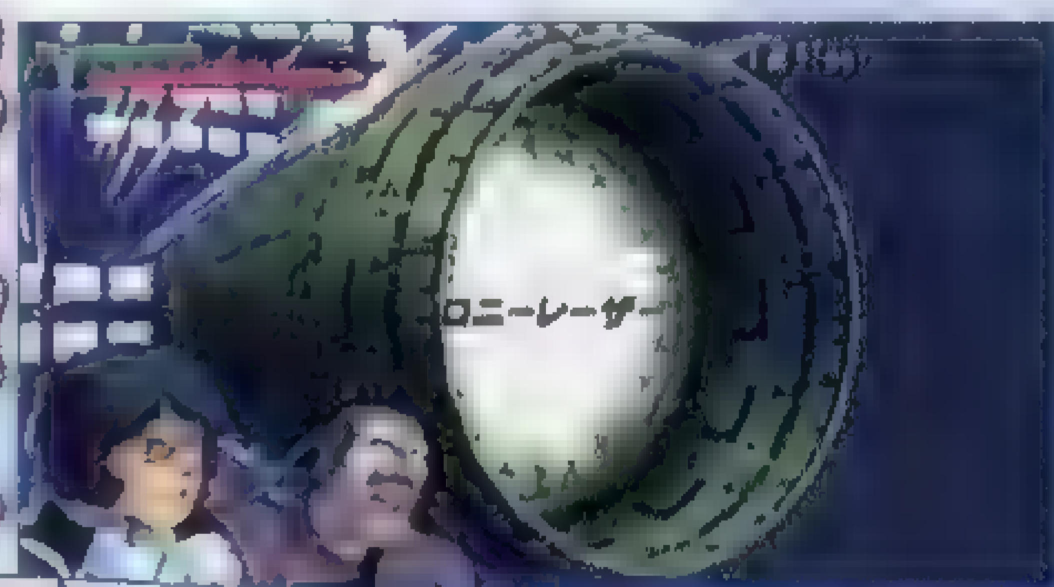
机师：阿姆罗·雷
机体COST：3000
主武器：浮游炮、激光来复枪、激光剑

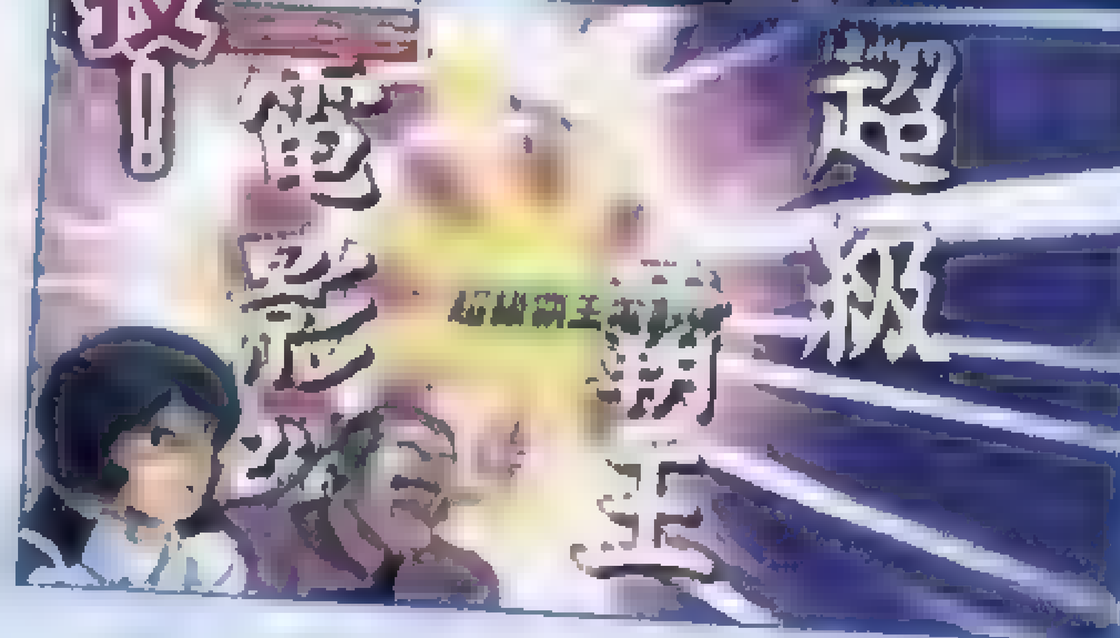


G CROSS OVER

可以在一定时间内对较大范围的区域进行强力攻击的特殊系统。从概念上来理解的话，就相当于“必杀技”。在本作游戏中，会有一个G能力槽。当击破敌方机体后该槽就会填充，只要G能量槽已满，玩家就可以使用G CROSS OVER了。

威力惊人的必杀技！



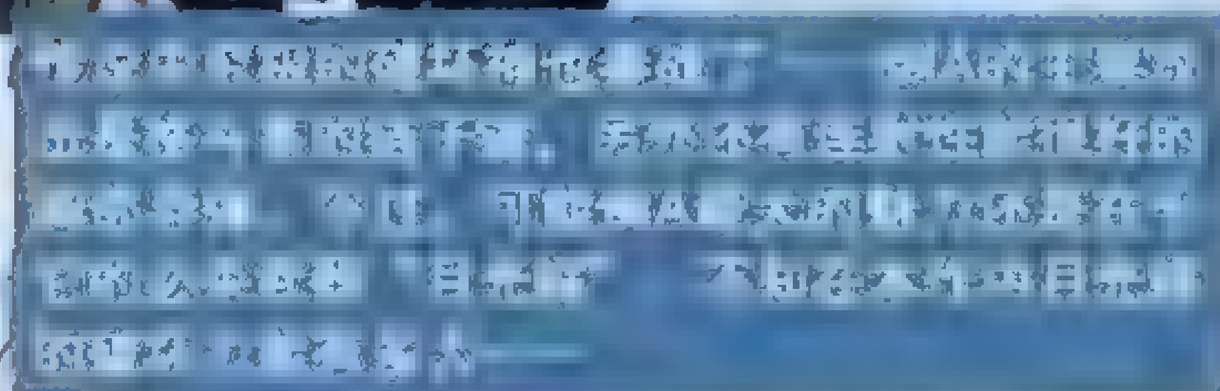


↑←卡缪与东方大叔协力使出了、“超级霸王卫星加农炮电影弹”。

拥有着丰富武器的白胡子！

WD-M01 倒A高达

机师：罗兰·赛阿克
机体COST：3000
主武器：高达链子锤、实体导弹、激光剑





↑一张倒A使用高达链子锤的图。此武器除威力外，也很有魄力。

MOBIE ASSIST

简单的理解就是“援护攻击”。当玩家同时按下射击键、格斗键、跳跃键后，就会发动。发动后，根据每架机体的特性，会有各种支援型机体登场前来援助。由于MOBIE ASSIST的使用回数是固定的，所以在游戏中还是谨慎使用为好。



→大魔的援护攻击是很经典的黑色三连星的特殊技，JET·STREAM·ATTACK…



←RX-78高达援护技居然是“召唤”出了两架G战机来进行援助射击。

辽宁 衣亚泽
米拿桑！游戏固重要，动漫价更高。（露琪：狸猫，有人找你。）
男，18岁，大连市庄河木兰花园6号楼8单元202

白热化的激斗令人期待！

舞于天空的自由之翼！

自由高达是一架射击武器[illegible]“[illegible]”[illegible]



ZGMF-X10A 自由高达

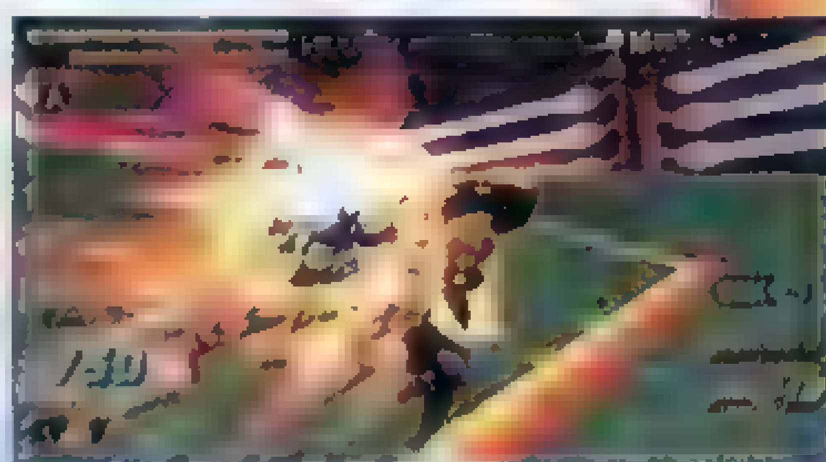
机师：吉良·大和
机体COST：3000
主武器：激光来复枪、荷电粒子收束激光炮、全弹发射

究极无敌的爆裂神掌！

GF13-01NJ2 神高达

机师：多蒙·卡修
机体COST：3000
主武器：铁拳、石破天惊拳、爆热神掌

[illegible]高达在体力不足时，[illegible]“明镜[illegible]”[illegible]





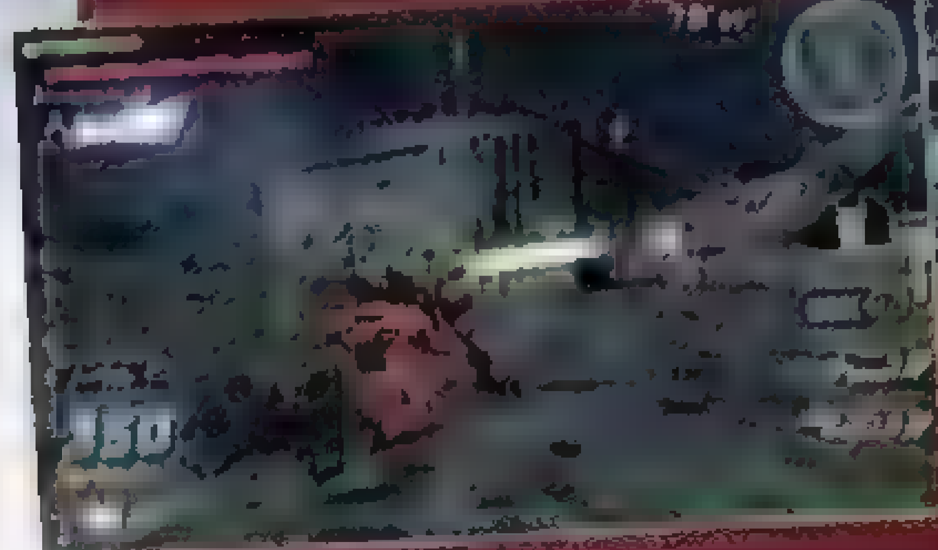
PSP版追加了全新的机体！

一直到2008年的8月29日为止，在街机版的《高达VS》系列中，都没有出现过的全新机体，将会在PSP版的本作中首次登场！现在已经得到的消息为：其中一架是高达系的机体，而另一架是钢加农系的机体。



↑RX-78高达VSGP01的战斗。机体能力相近的两架机体的决胜，就要看机师的实力了。

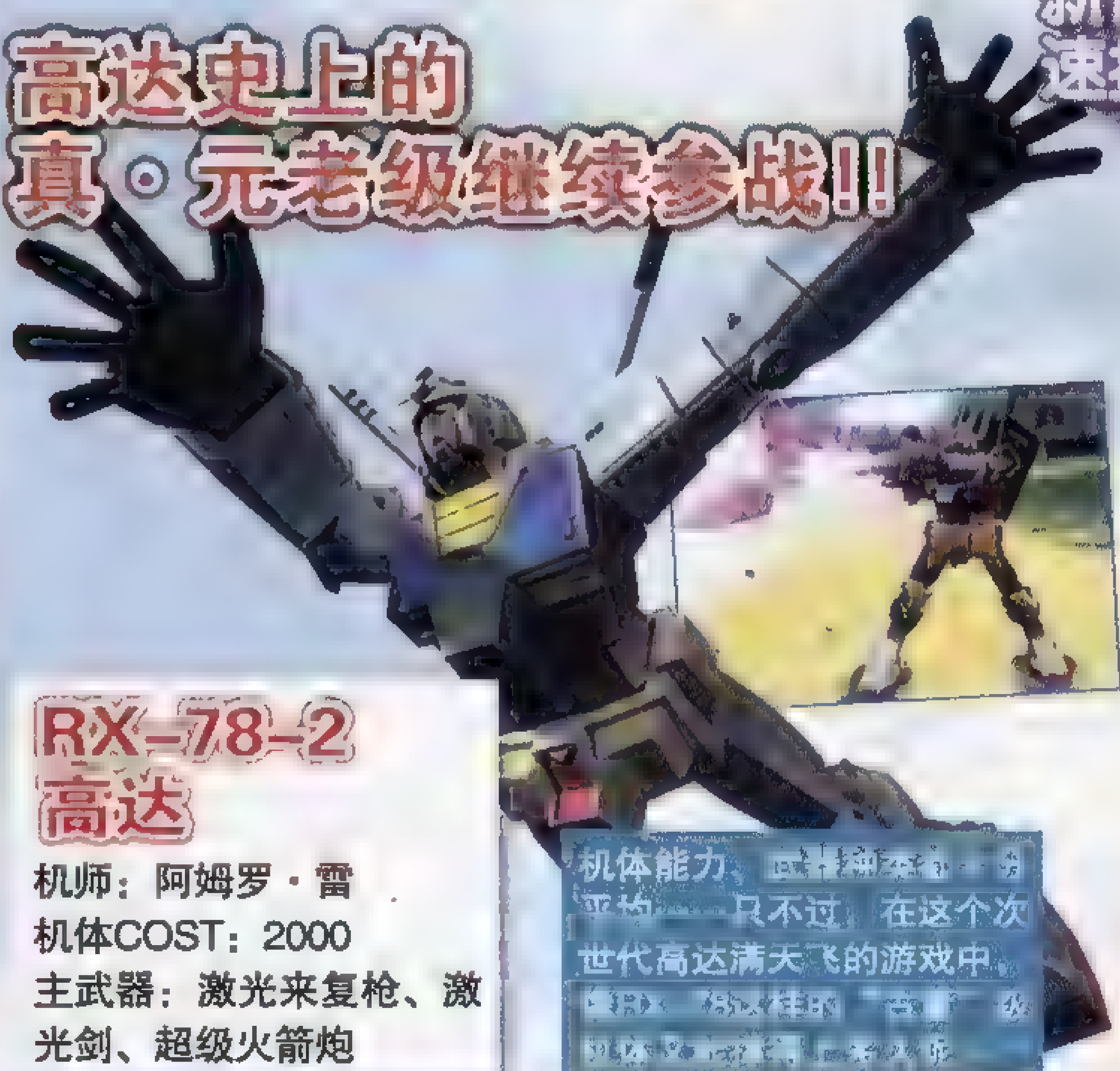
↓钢加农参上！其跪在地上发射加农炮的经典招式在本作中依然再现。





↑图中的钢加农居然举起了巨石？？难道说，巨石也可以当作武器使用？

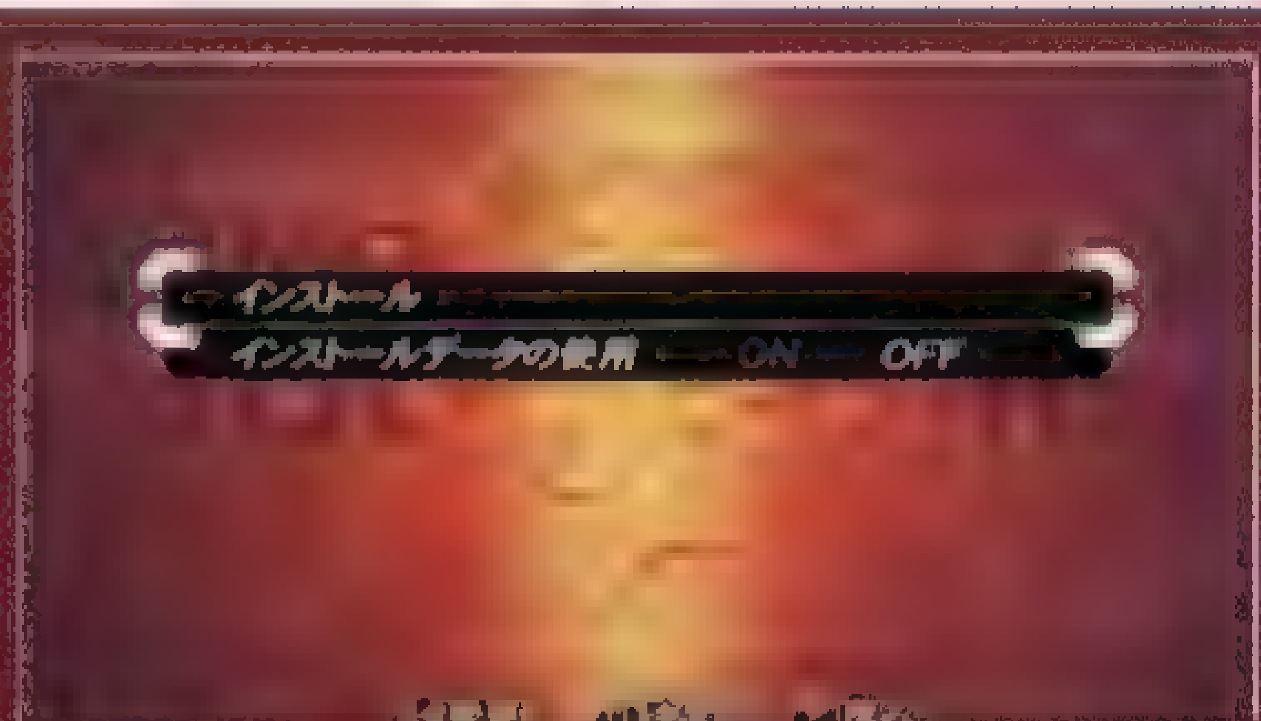
高达史上的真·元老级继续参战!!



RX-78-2 高达

机师：阿姆罗·雷
机体COST：2000
主武器：激光来复枪、激光剑、超级火箭炮

机体能力[illegible]只不过，在这个次世代高达满天飞的游戏中，[illegible]



↑在本作中，通过将一部分资料储存在记忆棒上，可以大幅缩短读盘的时间。

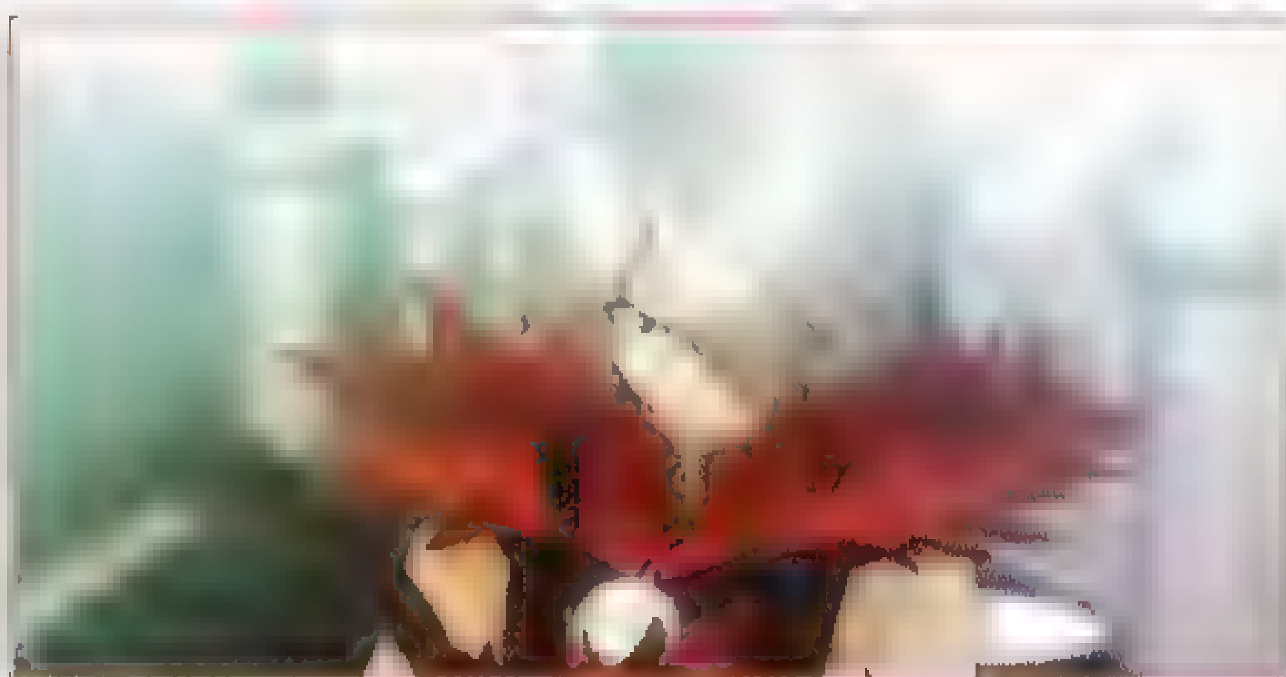
新作速报

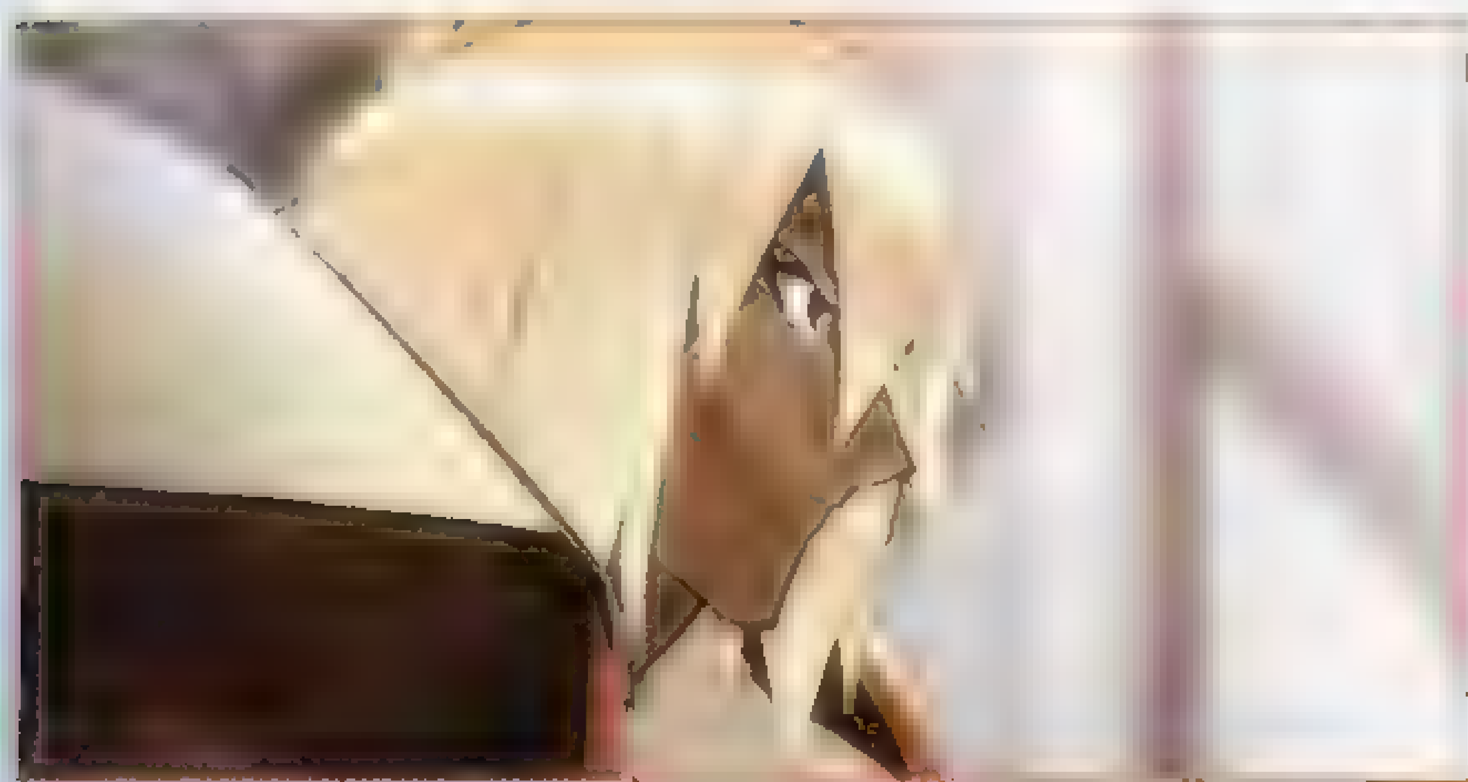
光明力量 羽翼

●SEGA ●2009年春 ●1人用/价格未定 ●日版

提起《光明力量》系列，恐怕岁数稍大的玩家都有很深刻的印象，毕竟是世嘉当年扛鼎的当家大作。SS平台上的光明三部曲名噪一时，系列的品质和当时的人气不但远远超越了同时期其他作品，比起DQ和FF也未遑多让。可惜世嘉后继无力，系列中道夭折，让许多FANS唏嘘不已。但是！近日世嘉忽然宣布，明年初将在NDS主机上发卖系列的全新作。目前，官方已经公布了人设、游戏类型以及初期剧情。据悉，这次的故事完全是原创，和以前关系不大。玩家要扮演的主角是财宝猎人少年Jin，而飞空艇(?)将是这次故事的关键线索之一。




←面目严肃的主角。后面的背景好像是在遗迹中？


↑精干的黄头发大叔，这类角色想来应该是在主角队伍中支持、帮助主角的重要配角。不知大叔他表现如何呢？

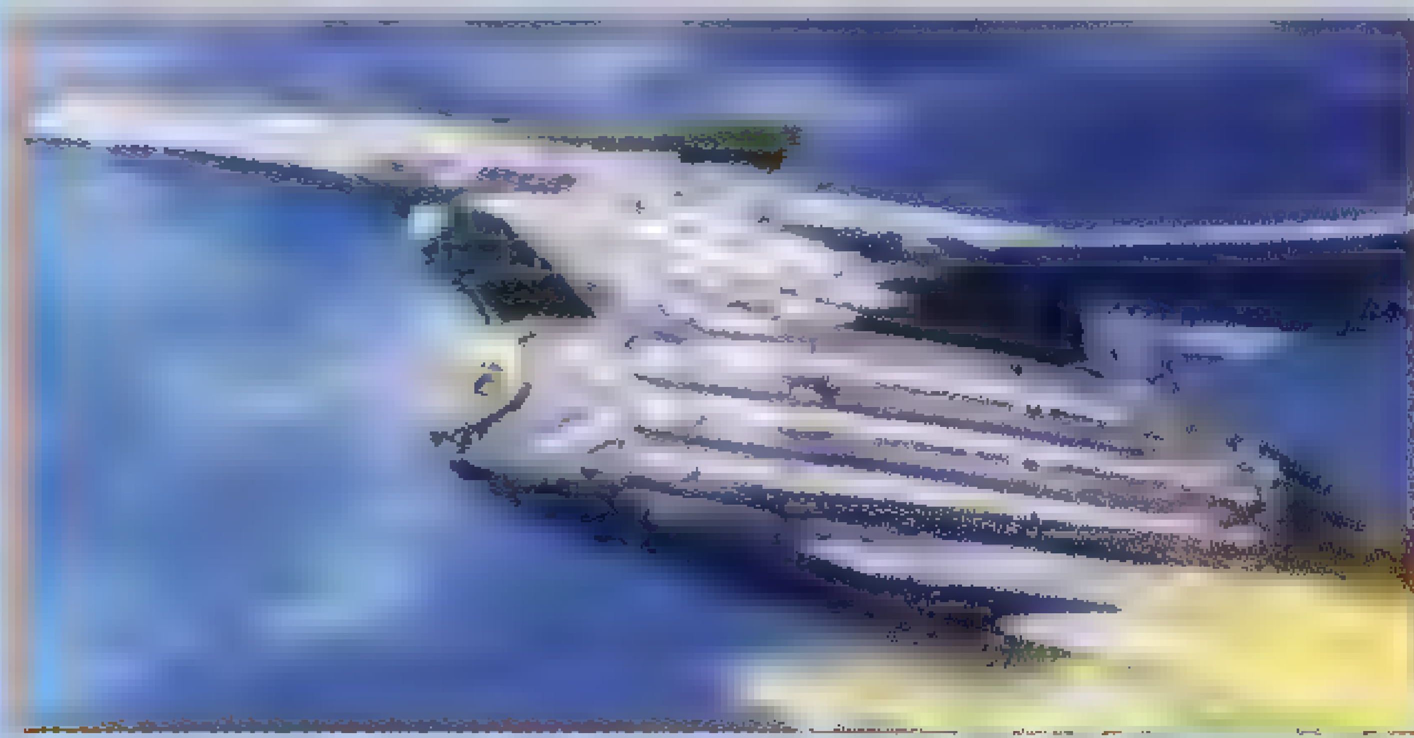

→身为人工生命体的女主角，这场景是与男主角初会吗？

凤凰涅磐！名作，再度扬羽！



因为放荡不羁而被逐出师门的主角Jin，在一次探索过程中，与一名自称是古代大战飞空战舰核心控制单元的神秘少女邂逅。于是，主角与这名自称艾尔芬的少女共同踏上了征程——确切地说，与她，以及她控制的飞空艇一起……

本作采用按照决定好的行动顺序移动作战单位的传统SRPG部队回合制战斗系统，但也加入了一些让玩家自由支配的要素。简言之，敌我部队遭遇后，玩家可以通过A、B、X、Y四按键的任意简单组合来施展出各种丰富攻击动作来进行战斗，满足某些条件之后还可以跟伙伴一起合力施展出协力攻击给予敌人重大伤害。


←标题的"羽翼"就是指女主角所在的飞空艇吧。

问答 上海 龚衍

小编大人们能不能在DVD光盘中放一个《金手指》ROM。（蔬菜汁：必须的）

男，21岁，上海市崇明县堡镇为民路

艾尼的炼金工坊 塞拉岛的炼金术士

机种 NDS 类型 SLG

●GUST ●2009年 ●1人用/5040日元 ●日版

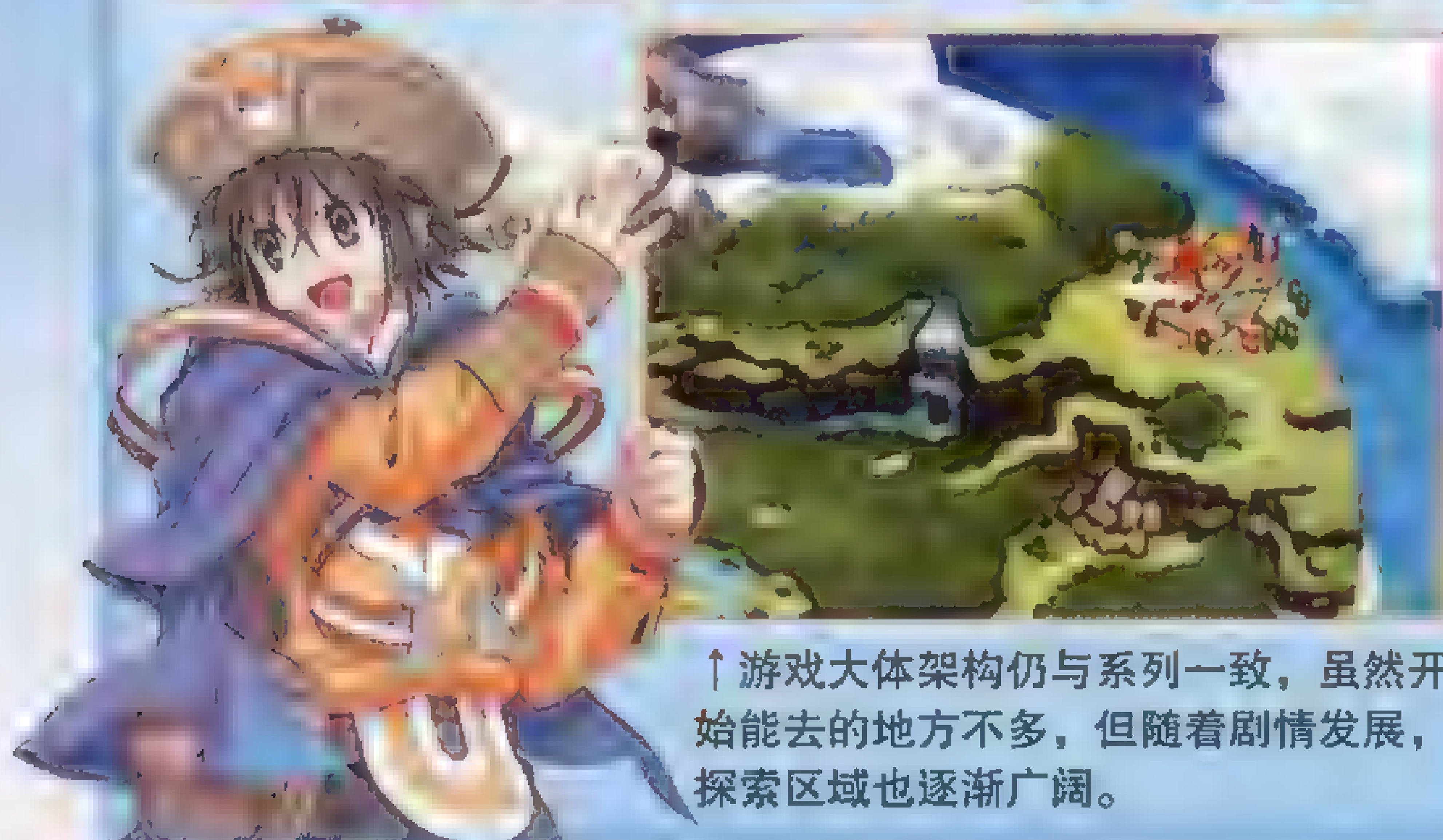
系列在NDS上的第二作。由于前作（莉斯的炼金工房）的意外失败，这次GUST铁了心要在NDS上推出一款"真正的"炼金术士系列游戏了！这款系列的新作预计在2009年发售。游戏的类型仍然是传统的SLG，妖精、炼金等传统要素全部健在。





娇蛮大小姐的"奋斗史"

本次主角艾尼是个功利又懒惰的少女。虽是大炼金术师的孙女，但她的梦想只是当上颐指气使的大小姐而已……所以某天，她从床上醒来的时候，发现自己身处陌生的塞拉岛——被恨铁不成钢的爷爷丢到岛上的她，被勒令在有限的时间内为塞拉岛建设做出贡献。听说贡献最突出者能嫁给王子，艾妮的精神头好象马上就上来了。



↑游戏大体架构仍与系列一致，虽然开始能去的地方不多，但随着剧情发展，探索区域也逐渐广阔。



新闻中心

超化石怪兽激斗

机种 NDS 类型 RPG

●Disney ●2008年12月11日 ●1人用/4480日元 ●日版

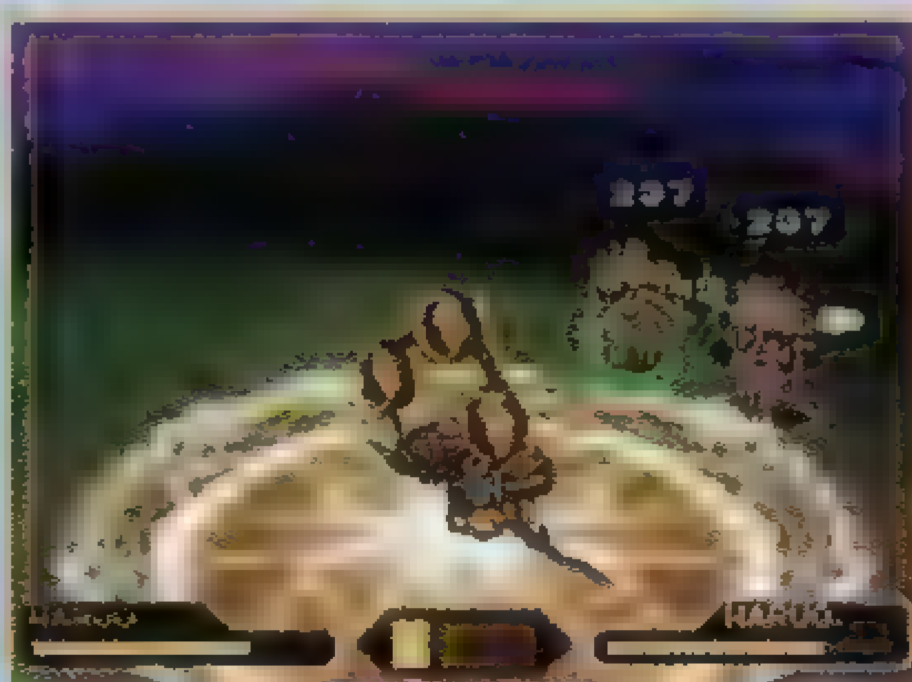


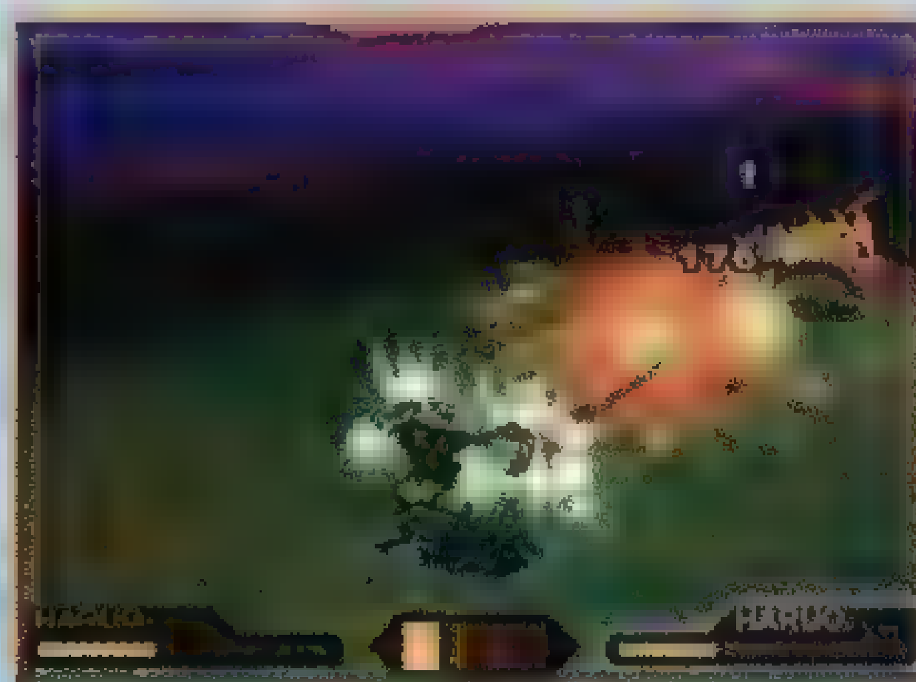
以"迪士尼新作RPG"为暂定名公布的神秘游戏终于露出真容了。本作是一款以收集、对战为卖点的传统RPG。游戏中，玩家们可以通过种种手段获得各类化石，利用DS的MIC，玩家可以用自己的声音将之唤醒。虽然目前情报尚不完备，但可以确定的是，作为主要卖点的怪物种类十分丰富，玩家还可以自由调配怪物的属性、能力等。喜欢RPG的玩家一定关注一下。



用声音唤醒远古的巨兽！







←游戏的战斗系统还没有具体消息，请继续关注。

大蛇无双 魔王再临

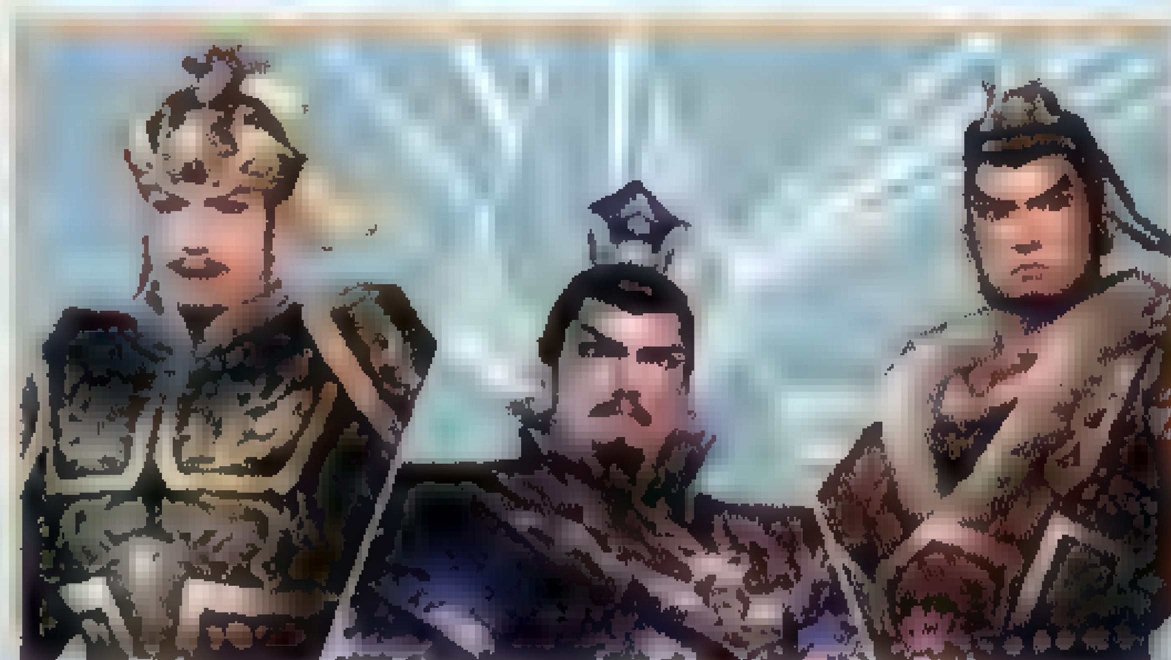
机种 类型

●KOEI ●2008年11月27日 ●1人用/5544日元 ●日版



继上次的《大蛇无双》之后，光荣再度将其续篇《魔王再临》复刻在PSP平台上。而且发售日期就在不久后的11月底。本次的PSP 版除了承袭 PS2版原作内容之外，还加入了 Xbox 360 版中所增加的新剧情模式剧本，此外，在《战国无双 2 猛将传》中登场的女娲、伏羲、孙悟空等角色也将参入作战。





穿越时空的激斗降临PSP!



↑系列豪快的“割草”战斗仍然健在!(笑)。新角色的特技将是大家关注的焦点吧。



除了新剧本和新武将之外，本作最大的卖点就是首次在PSP平台上导入了联机模式。本作支持无线网络 2人联机对战和合作玩法，提供4种最多3对3团队战模式，并可在故事模式、自由模式、戏剧模式中进行2人联机合作。从公布的图片看,即使是联机模式也并不仅是只有玩家2人,敌人和背景看不出缩水迹象,只是不知是否流畅。

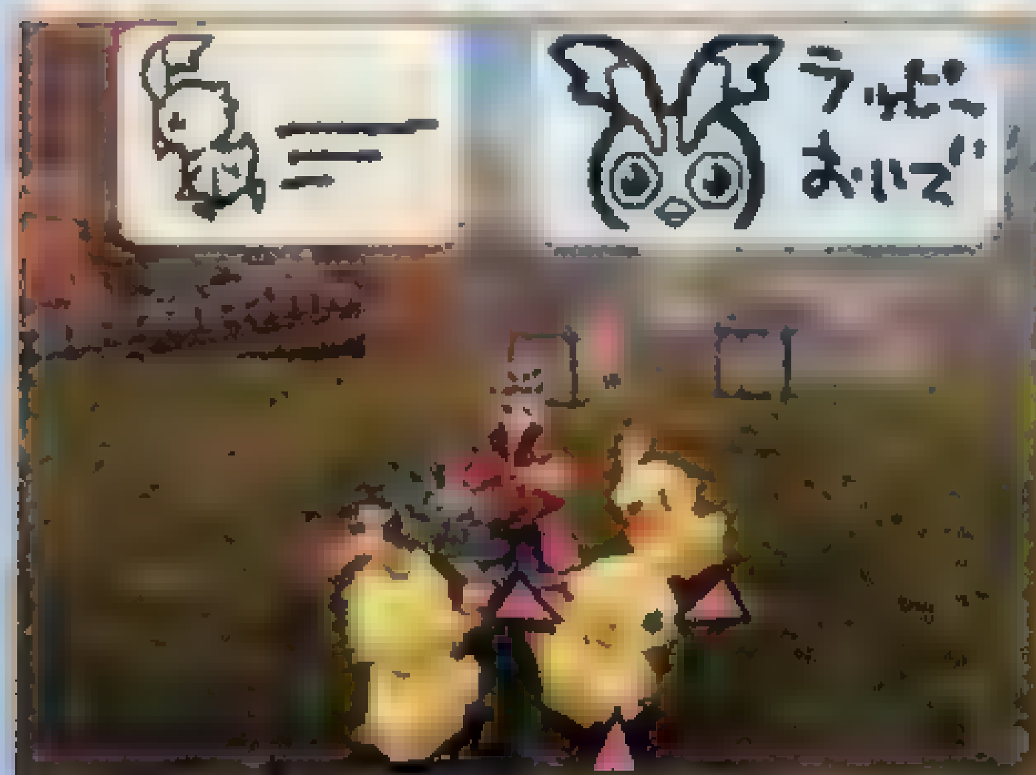
梦幻之星 零

机种 类型

●SEGA ●2008年冬 ●1-4人用/价格未定 ●日版



也许是受到了《PSP》热销的鼓舞，世嘉近日火速公布了NDS版的完全新作《梦幻之星 零》。虽然不知道本作在剧情上是否与系列有传承关系，但可以肯定的是：一、本作其实已经一直在开发；二、“交流”将是本作的一大要点。

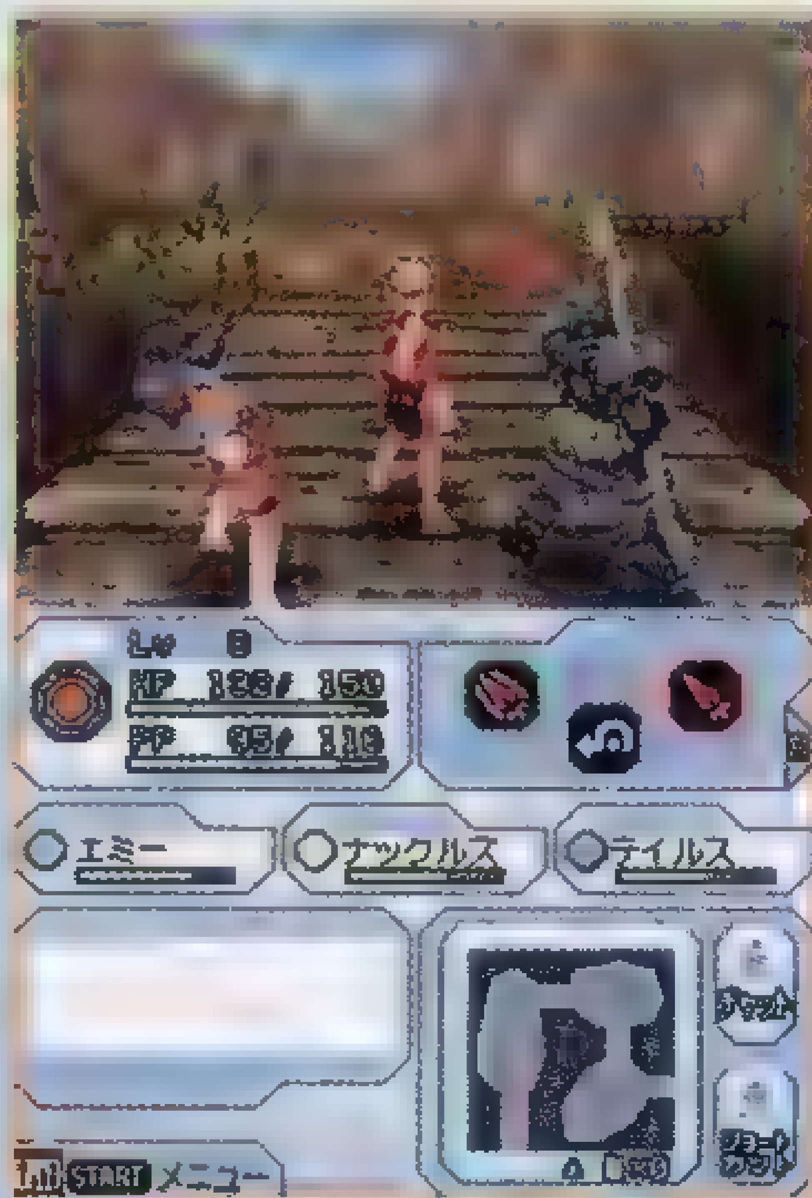


←主角遭遇了拉比鸟。他身后还跟着射导器哦！



→游戏依然支持多人协力战斗，合理搭配队伍吧！

战斗、收集、交流全不落!



↑NDS的下屏被用来显示各种实用信息和动作栏。

虽然是在NDS平台上，但系列的基础：战斗、道具收集、合成都会健在哦。尤其值得称道的是本作仍然支持最大四人的联机协作（虽然不知道卡不卡……）。相信诸位玩家已经注意到了,本作的一大特色就是表情系统。玩家可以使用类似PICO CHAT的对话框与同伴进行交流。不但能够随时谱写表情，还能事先画好表情随时调用。官网甚至声称支持WIFI！除了下载任务和特典,还会有其他用途吗?

装星机

机种 类型

●Columbia ●2008年11月 ●1人用/5040日元 ●日版

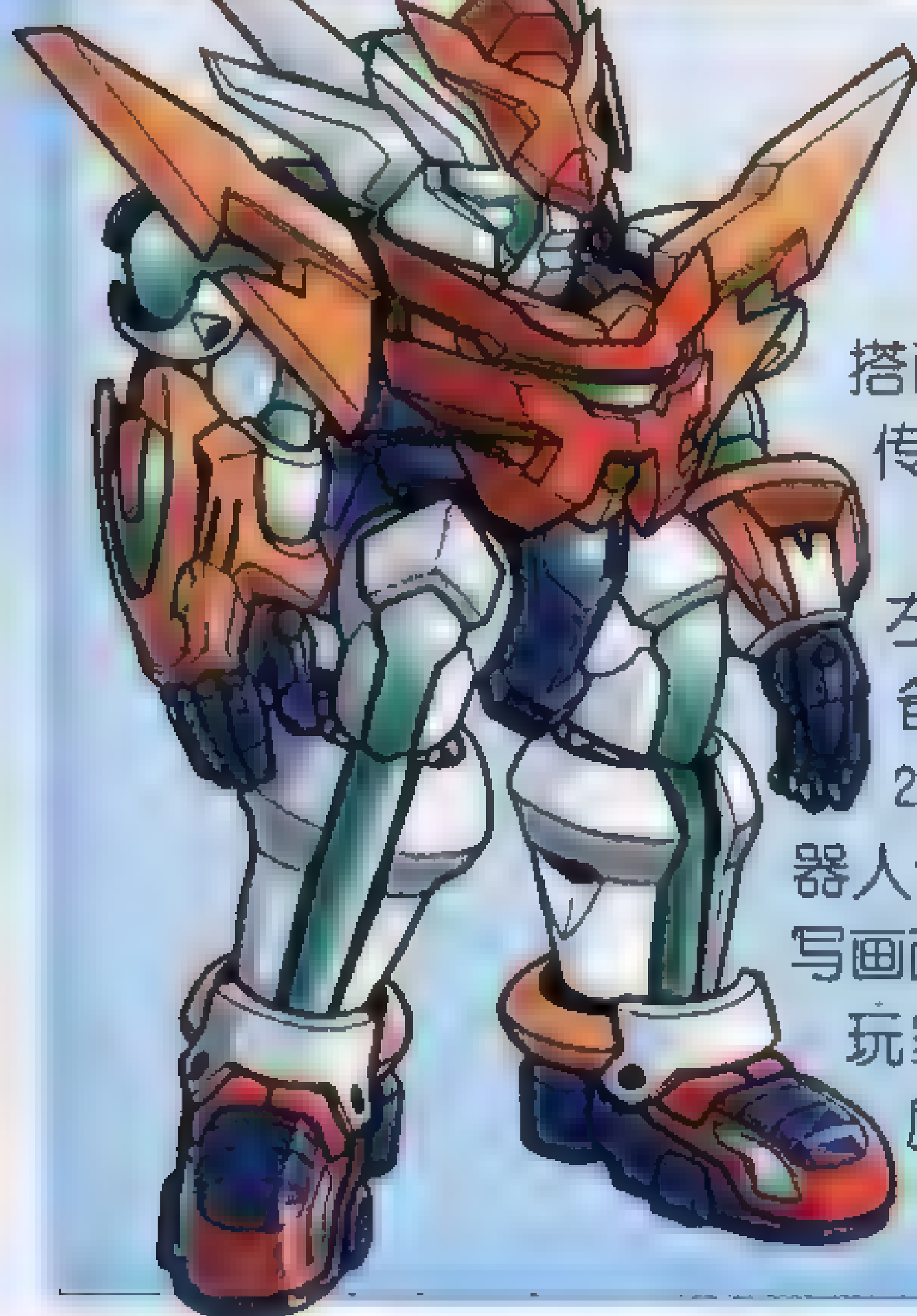
装星機 ガジェットロボ GADGET ROBO





看到这个风格、独特的机体设计和特点鲜明的人设，你想起什么了吗？没错！传统超级机器人动画！本作正是这样一款RPG。连主题曲都是水木一郎唱的哦。

充满传统风韵的机器人游戏！



本作是一款以收集并且自由搭配机器人进行战斗为卖点的传统RPG，被称为ガジェットロボ的机器人共有头胸、左腕、右腕、下肢和附加装备5个部分，总计部件数超过250种。通过特殊的组合，机器人还能够在战斗中使用有着特写画面的大魄力必杀技。战斗时，玩家与对手轮流进行攻防，揣度对手作战意图，做出正确的决断无疑将是胜利之键。



↑故事果然是从“年轻的少年得到了神秘的机器人”开始的。希望剧情足够热血才好啊！

新闻中心

战国BASARA 历战英豪

机种 类型

●CAPCOM ●2009年春 ●1-2人用/价格未定 ●日版

戦国 BASARA BATTLE HEROES

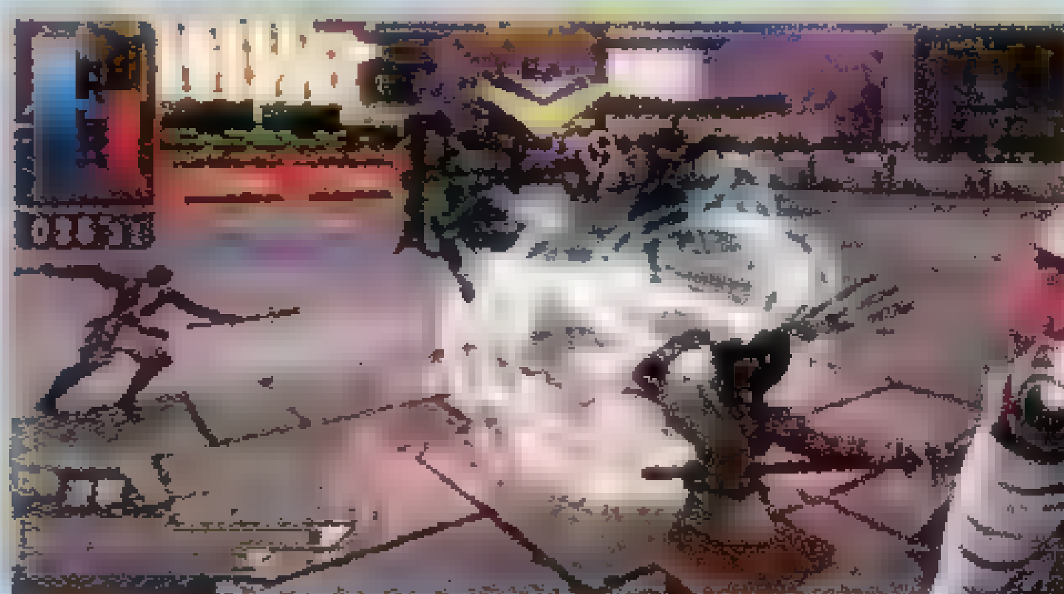


谁说只有光荣会做历史题材ACT？动作名宿CAPCOM就让你看看什么是真正的硬派！近日卡普空在PSP上公布了战国婆娑罗系列的最新作。来自战国的各路英豪将在PSP上展开2vs2的激烈战斗。卡普空声称，本作搭载了“让战斗激烈起来”的系统，动作性和爽快性一定不会让玩家失望。



挥剑舞出血色的绚烂！

本作的战斗是以2vs2的组队战形式展开的，最多支持四位玩家同场战斗。敌我双方的命运将由位于画面左上的“战力槽”决定，即使自己被打倒很多次也无所谓，只要能够在战力槽耗尽前将对手战力消灭，就可以赢得游戏。这样的设计也有一定的战略性。此外，据说本作是一款强调动作的游戏，每位角色的能力都各有特色，绝不会有雷同角色出现哦。



↑注意左上方的战力槽。我方看来有优势。

NEW GAME CROSS REVIEW

游戏品质

心的感受　文的传达

疯狂出租车：双重冲击

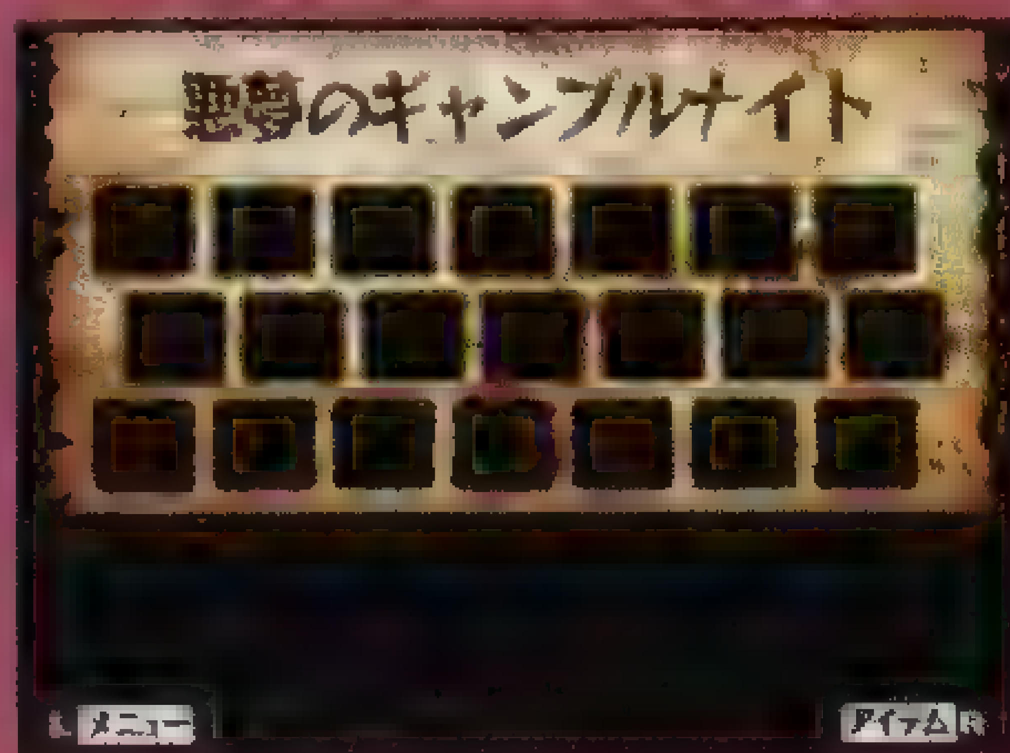
时隔一个多月发售的日版



PSP/SEGA
2008年8月14日/RAC/1~2人

强尼逃脱大作战

财宝猎人逃离的策略游戏



NDS/SUCCESS
2008年8月28日/AVG/1人

本期新发现：强尼逃脱大作战绝对是款不容错过的好游戏，适合关灯在密室里进行。

蔬菜汁

连续数日的加班，终于让我爆发了……

疯狂出租车：双重冲击

著名的疯狂出租车系列的PSP版，游戏那真是秉承了疯狂系列的一贯作风，简直是拥有PSP的玩家们不得不玩的一款超爽手的好游戏。**游戏中穿行的速度感与冲击感十足**，路边的背景也十分逼真，最值得一提的是PSP版加入了其它版本的地图，使本作中的地图数量大大提高，玩家们可以在不同地图进行挑战。

强尼逃脱大作战

很有创意的一款AVG解迷游戏，玩家去要利用现有的道具寻找密室中的秘密通道从中逃脱，在得到藏宝图之后还可以进行海盗船之旅等冒险挑战，在DS上挑战本作简直是相当的有趣，**因为可以通过触笔进行全方位的操作**，在以独特的视角侦查完周围的环境后，紧张感会不由自主的附着在玩家们身上。

本期新发现：最近一些小容量游戏如侍道、孢子等游戏都很不错

八房

口袋妖怪白金进展缓慢！已经是办公室里最落后的了，我要加油！

疯狂出租车：双重冲击

其实早在三月份，本作就已经在PSP上面世（美版），这次介绍的是本作的日版。这一作的内容是系列最初两作的合集，不过原作本身是世嘉DC平台上的，移植到PSP上难免有些缩水。歌曲明显不如DC版。**本作的画面比DC略差，车子也有所减少，但火爆的驾驶感觉仍然健在，音乐比起原作也有增加和[illegible]**

强尼逃脱大作战

又一款密室逃脱类游戏。本作的美式风格十分浓郁，从剧情、画面到主角全都有种西部片的味道……画面有一定的水准，谜题相对来说也算是合理（没有以前那几款游戏一样牵强）。只是音乐有些不像样，有点没存在感。**这次的谜题不仅局限于密室，道具和谜题的难度和规模一有相当水准，值得一玩**

本期新发现：自己那台NDS的下屏是越来越花了……

零～羽

《白金》始动，这次再换几只新的怪物来玩玩

疯狂出租车：双重冲击

《疯狂出租车》是当年SEGA的一款招牌系列大作。PSP版的本作也继承了《疯狂出租车》系列的基本要素，并且采用的是《疯狂出租车》1代+2代合集的形式。**本作在操作感、游戏画面上都丝毫不比街机或家用机版差**，另外，PSP主机良好的便携性使得玩家可以随时随地的来拉上客人飙上几圈……

强尼逃脱大作战

《强尼逃脱大作战》是一款密室逃脱类的作品，游戏的主要过程便是以冒险家强尼的身份来逃出一个又一个的场景。**游戏中的每个场景内都会放置[illegible]的道具，但这些道具却是让玩家成功逃[illegible]的关键**……总的来说本作还是非常考验人IQ的，对此有自信的玩家可以来尝试一下。

26种不同迷你小游戏合集

放学后的神秘俱乐部：26道门



NDS/Interchannel
2008年9月4日/ETC/1人

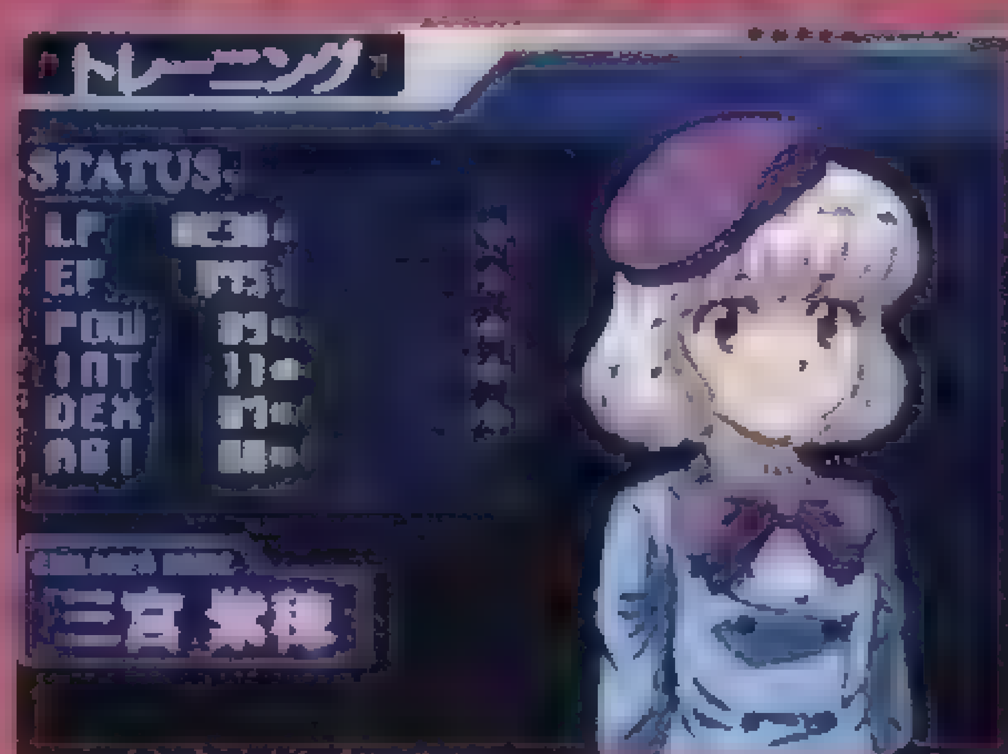
与《节奏天国》有异曲同工之妙，**都是利用玩家的反应力进行操作的小游戏，不过却拥有比大作还吸引人的要素。**有S——D5个等级可供玩家选择，对游戏规则不熟悉的玩家可以先从低难度模式开始进行。虽然是日版的游戏，不过即使不认识日文也不要紧，只要看两次D级难度的画面就会明白怎样操作了。

又一款小游戏合集。从画面上看就可以看出走得是可爱路线。不过游戏内容本身其实很一般：主角一行人顺着可有可无的剧情一路来到了鬼屋中，要通过各类小游戏找出真相，逃出生天。**这个游戏本身无外是找茬之类，没啥新意，而且剧情模式中无法退出，无法存档，让人几下就没耐性了。**

本作是一个流程非常短的游戏，游戏流程中的26关无论玩家是否通过，游戏都会自动进行下去，**不同的是，本游戏的通关结局是根据玩家的游戏完成度来决定的。**除了主线的流程外，游戏中还提供了一个各个小游戏的挑战模式，其中某些小游戏的S级难度还真的是非常困难，可以挑战下。

同名动画改编的育成游戏

绝对可怜小孩DS



NDS/KONAMI
2008年9月4日/SLG/1人

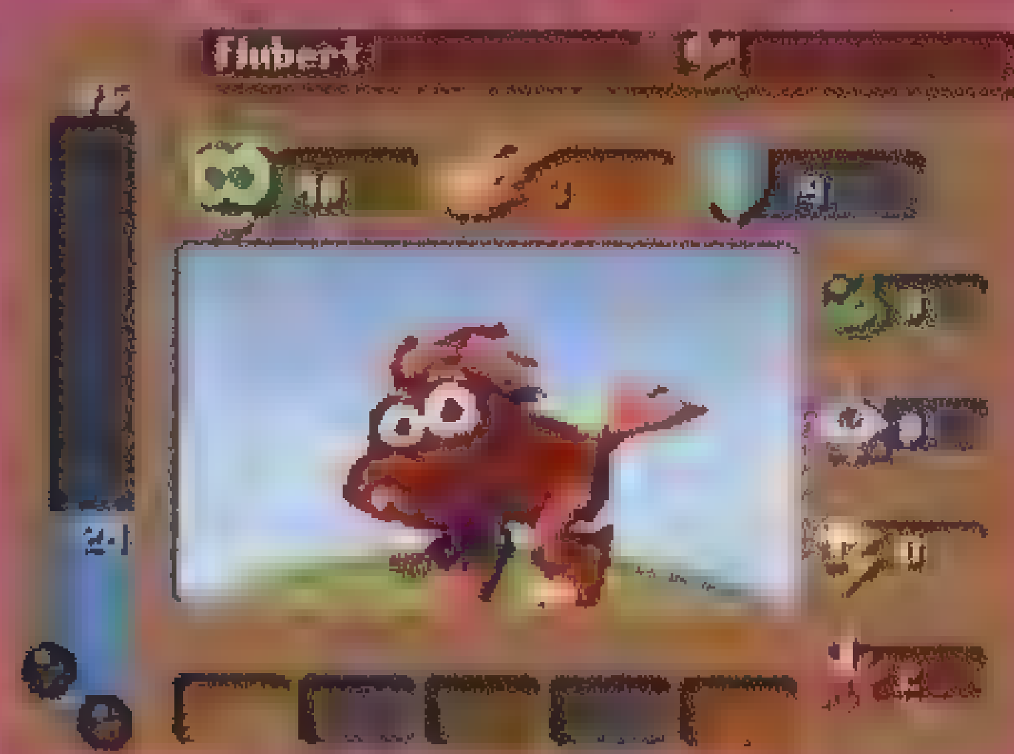
虽然是一款模拟育成类的游戏，不过游戏最吸引人的地方并不是毫无创意的系统，游戏中的人设很有点意思，女性角色们清一色都是性感的大眼妹，并身着撩人的短裙，**相信以此人设来进行一部AVG恋爱游戏的话，感觉一定相当不错，**不过应用到SRPG中却稍显柔弱，让人没有什么动力将其进行下去。

喔，又是一部萌系动漫改编游戏，类型是“育成RPG”。游戏的大致流程是在根据地进行整备——出击对抗敌人——获得奖励点数，强化少女的能力。**交流过程中也融入了恋爱养成要素，系统还算不错的。**只是无论是育成或者战斗，细节方面都不怎么让人满意，到底还是以fans为主要受众的游戏。

作为一款根据同名动漫改编的游戏，本作无论是在画面上，还是在系统上都算是不错的。不过游戏中的语音量还是不足。还有，**游戏中的每场战斗也都略显单调，再加上游戏中的角色数量有限，长时间下去难免会觉得乏味。**对于这样的二线作品，还是留待游戏淡季时再找回来体验吧。

带来全新游戏方式的作品

孢子



NDS/EA
2008年9月7日/SLG/1人

游戏中的这个神奇生物着实让菜汁迷茫了一把，虽然游戏中的设定很有意思，可以通过与不同星球的生物聊天加强友好度，然后得到其身上的某些器官，**在至今为止的众多养成类游戏中也算得上是有创意了。**不过，将嘴、眼睛、腿安来安去真的那么有意思么？在环保主义者的菜汁眼里，真是残忍至极。

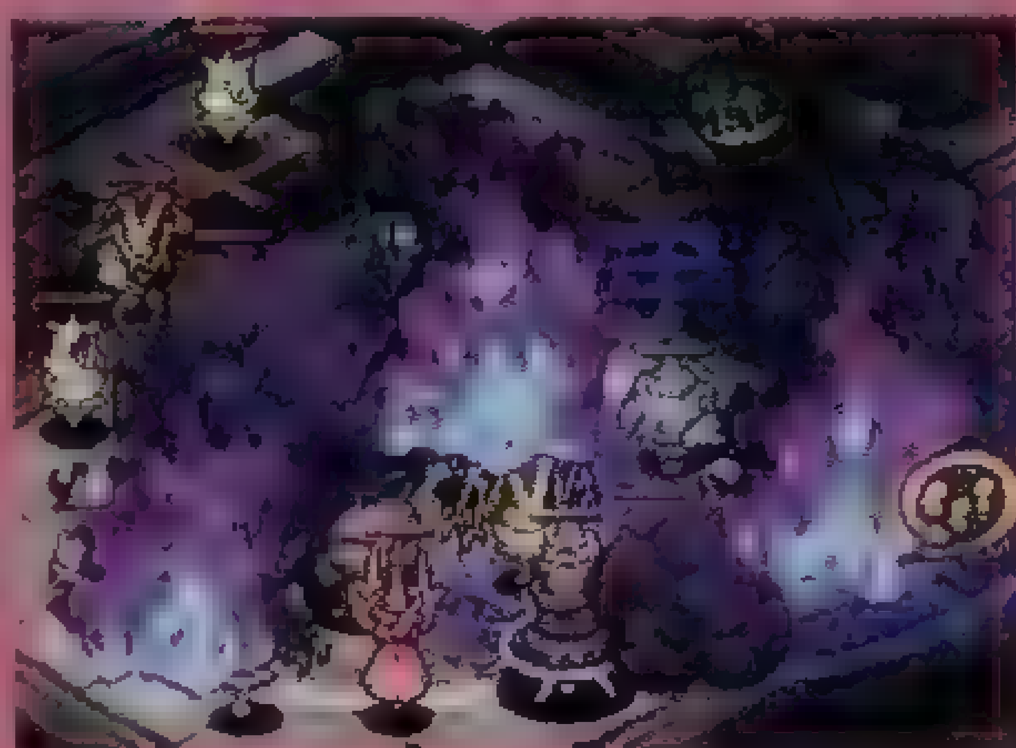
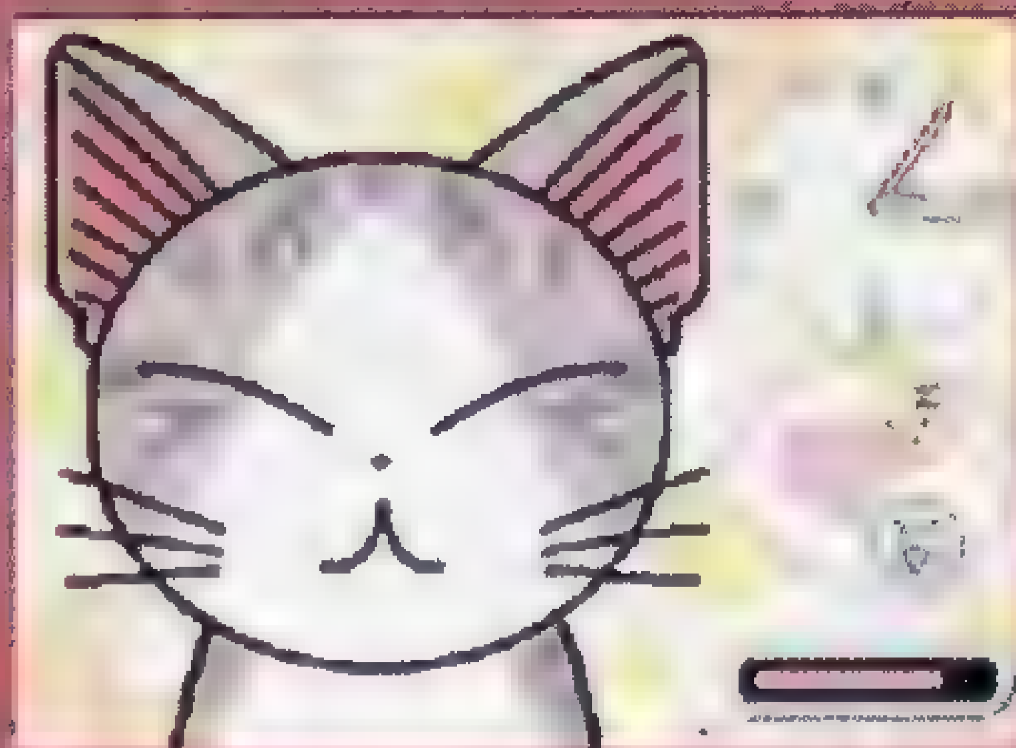
EA系列作品的NDS版。和PC版一样，玩家可以通过战斗或者社交取得新的身体器官，自由组合生物。限于机能，本作采用2D人物（纸娃娃贴图）+3D地图形式，部族、原生的阶段也被省略，**比起战斗更像是ZELDA一样的ARPG，游戏手感不错，系统新颖，只是玩久了略有点累。**

《孢子》是一款游戏画面简陋、背景音乐简单，但游戏系统却比较有创意的作品。主人公是一直奇特的生物，**可通过装备眼睛、嘴巴、躯体、尾巴、鳞片等各个部位的特殊道具来进行强化，**改变自己的形状。游戏中此类道具共有200种以上，绝对可以让玩家们打造出属于自己的特色生物。

NEW GAME CROSS REVIEW

游戏品质

心的感受　文的传达

FF之父的值崩作品第二弹	又名贱猫小叽的幸福生活
蓝龙PLUS	**甜甜起司猫**
	
NDS/AQ 2008年9月4日/RTS/1人	NDS/Interchannel 2008年9月4日/SLG/1人

本期新发现 《闪电十一人》练级中,祝我早日干掉里世宇子吧。

翔武

最近动作游戏水平下降,该写份检查面壁了。

蓝龙PLUS	甜甜起司猫
《蓝龙》在XB360的销量还不错，不过这次NDS版却不尽人意。虽然业界[illegible]传着目前坂口博信在NDS上做游戏必值崩的话题，但就这款游戏本身来说，确实有不足的地方。本作类型是类似《FF12亡灵之翼》那种即时战略游戏，不过召唤出影子的CG动画非常不错。真是有点高估本作的素质了。	根据同名动画改编的，似乎现在只要和宠物扯上关系的游戏，就一定要做成《任天狗》那样，本作也是不例外啊。游戏中玩家也要通过各种方法提升小猫的好感度，和前段时间推出的养猫游戏不同的是，卡通的画面有很多有[illegible]的表现方式，比如猫生气的时候身上的毛会竖起来，很可爱。

本期新发现 龙珠DS的片头动画太燃了，可惜没赶上本期截稿时间…

露琪

三红姬降至PSP的价位后销量井喷，购入计划提上日程

蓝龙PLUS	甜甜起司猫
完全超出预料的游戏，没想到比FFXII亡灵之翼还要雷，小胡子又一次成为了值崩作品的代言人。操[illegible]方式很成问题，作为即时[illegible]类型居然不能画框框[illegible]，[illegible]了日本人[illegible]美式主流游[illegible]的不[illegible]。剩下的唯一亮点就是CG过场了，虽然动画版我只追了一季就果断放弃。大家一定要有童心啊。	动漫改编游戏，原著漫画是连载于周刊morning上的人气作品，现在单行本发售至第4卷，累计销量达到了100万册以上的出色成绩，其中喜欢猫的读者占绝大多数，比如电软某美编。本作游戏化后锁定的用户[illegible]无疑问也是对萌猫没什么抵抗力的玩家，这是只有[illegible]人士才能体会到的小小[illegible]哦

本期新发现 theresia是款好游戏，可惜没那么多时间玩……

一狼

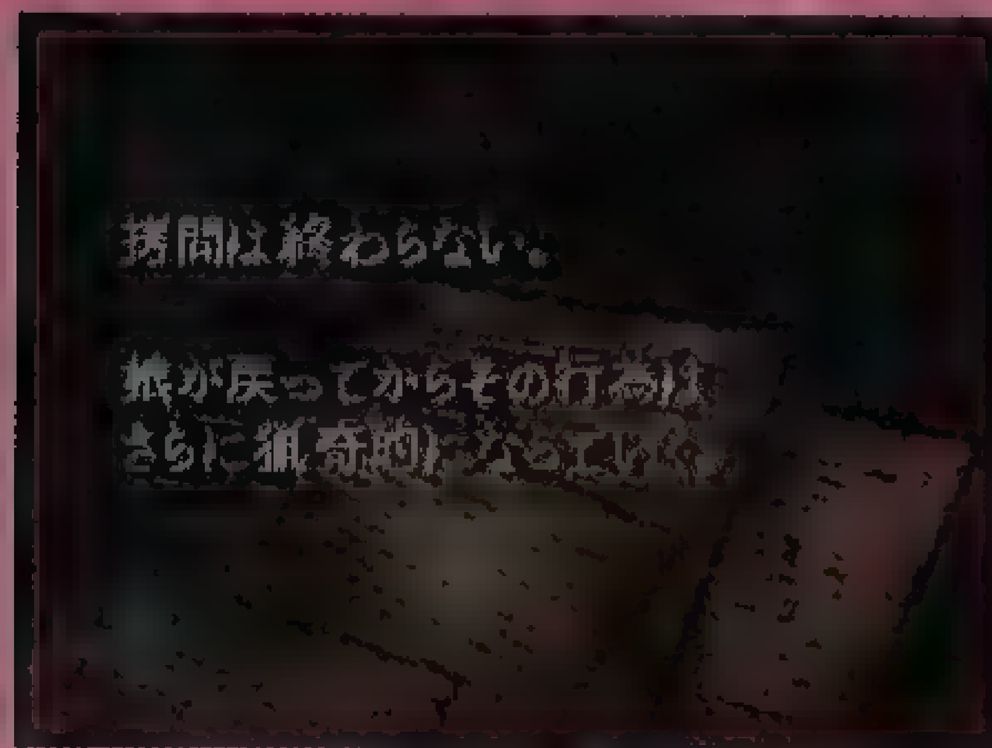
SFC勇者斗恶龙3复刻正版入手，熬夜单通攻略中

蓝龙PLUS	甜甜起司猫
同名动画改编的作品，原本是家用机平台上的作品，这次被搬上了掌机平台，游戏的类型也由传统的RPG改变为即时战略。不过，平心而论，本作的确有些欠佳，明显可以看出厂商诚意不足，加入了大量CG动画，容量却仅仅只有512M，由此可见游戏的流程很短，[illegible]之后仍[illegible]意犹未尽的感觉	一款典型的养成类游戏，充分的利用NDS的触摸屏功能，玩家可以通过点击触摸屏来取悦小猫，让它的好感度提升。游戏的画面非常清新可爱，音乐也比较轻松，女玩家可能会更喜欢一些。虽然游戏有抄袭“任天狗”的嫌疑，不过也是有自己的独到之处的，[illegible]真实[illegible]音的话，效果[illegible]好。

辽宁　杨小雨　喜欢柯南的同志们继续多多支持NDS哦。
女，18岁，辽宁省锦州市辽西育明高中，QQ296516991

这个游戏的名字相当内涵

Theresia：亲爱的埃米尔



NDS/Arc System Works
2008年9月11日/AVG/1人

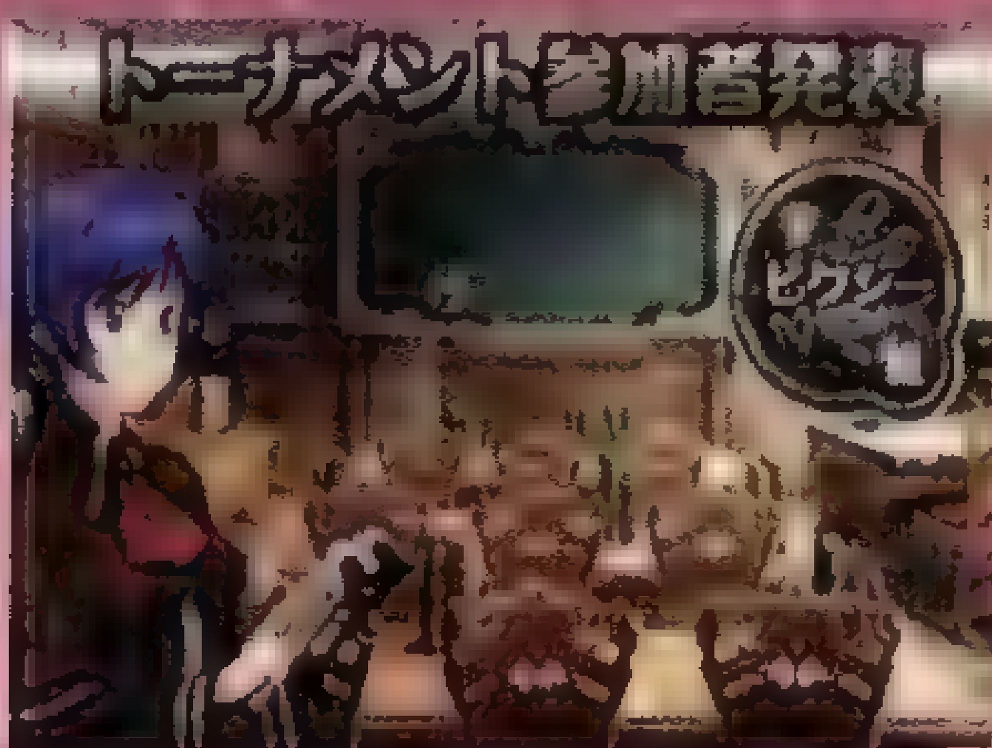
最近突然流行起主视角迷宫探险游戏了，近期就出了几个，这个游戏就算是其中之一，而且也是素质比较不错的。首先游戏的气氛非常好，地牢迷宫的感觉全都做出来了，上屏显示地图也十分方便。[illegible]作是由《侦探神[illegible]三郎[illegible]制作组负责开发[illegible]，在剧本方面也算不错，有时间可以试试。

同名手机游戏的移植作，由开发过《侦探神宫寺三郎》系列的小组负责制作。游戏的画面风格非常阴暗，场景设置似乎借鉴了《寂静岭》系列的特色，角色之间的对话内容也比较晦涩，需要多加揣摩才能弄懂真正的含义。另外本作还有不少猎奇向[illegible]，心智未熟者原则上[illegible]尝试，喜欢这种风格的[illegible]力推荐。

作为一款解谜冒险游戏，本作的素质还是不错的。从对话[illegible]托了人物性格[illegible]气氛、[illegible]用道具以及触[illegible]时的[illegible]效，再配上[illegible]的背景音乐，[illegible]开发小组费了不少心[illegible]。可惜一狼不是解谜游戏的FANS，本期也没有攻略任务，这款游戏只能草草一试了，未免有些遗憾吧。

街机智力问答游戏移植作

猜谜魔法学园DS



NDS/KONAMI
2008年9月12日/PUZ/1-8人

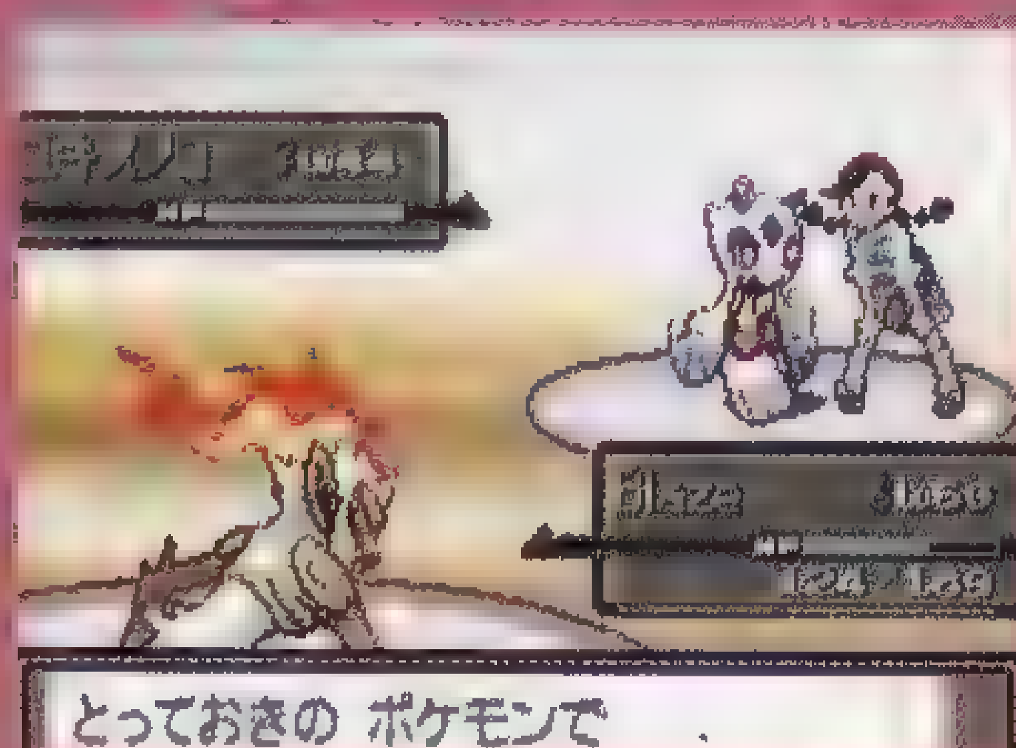
本作是以街机版为基础改编移植的。在NDS版中追加了一些街机版没有的问题，还有新加入的模式和角色。本作是以提问回答进行游戏的，玩家在玩游戏的同时还可以增长很多相关的知识，可以说是一举两得。值得一提的是，N[illegible]里还支持多人联机游戏，和朋友一起回答问题的感觉是很不错的。

《猜谜魔法学园》系列问答游戏，是KONAMI公司从2003年开始推出的大型街机对战游戏，系列第5部作品也在今年2月下旬开始进驻日本国内的各大游戏中心。由于游戏里的问题每周都会更新，因此受到了很大程度的欢迎。顺带一提，[illegible]作最近刚发售了一集OVA动画，有爱的同学不妨[illegible]来一看。

听到魔法学园这个名字，原以为是个RPG，谁知道竟然是问答游戏。片头有少量的真人语音，游戏的操作也全程使用触摸屏，在游戏中回答各种问题。问题的涵盖面非常广，甚至有问道DQ相关的东西……总之，不会日语的玩家[illegible]玩起来会感到比较棘手，[illegible]外，每题问答也有严格的[illegible]限制。

任天堂的摇钱树代表作品

口袋妖怪白金



NDS/任天堂
2008年9月13日/RPG/1-20人

《口袋妖怪白金》的素质很让我满意，增加了几个新的场景地图。剧情主线虽然和《钻石珍珠》差不多，但是还是有一些变动，[illegible]地区能捕[illegible]来增加了不少。作为资料篇性质的游戏，没有增加新的怪物，相对的是增加了很多新形态，这次作品很不错，口袋FANS不能错过。

任天堂开拓低龄用户市场的怪物级杀手软件，每推出一代在全球范围内都有不计其数的儿童玩家心甘情愿掏钱买账，继而发现没什么变化大呼上当受骗的口号（笑）。凭心而论，本作在收集[illegible]换系[illegible]上下的功夫确实是[illegible]游戏中[illegible]佼佼者，发售两[illegible]内近百[illegible]成绩[illegible]了作品的优[illegible]。

再怎么说也是百万级怪物软件大作，如果一狼给的评价太低，读者大人们肯定会有意见。虽然[illegible]系列历代画面[illegible]不大，[illegible]也正是这一[illegible]的魅力所在。熟悉的音乐、熟悉的人物、熟悉的画面，给忠实fans非常亲切的感觉。对于这个系列已经不必再浪费篇幅多说了，给个9分也不算多吧？

游戏品质

这是一款美式风格的密室逃脱游戏，玩家控制寻宝猎人强尼在貌似一潭死水的密室中寻找各种线索，最后凭借手中的道具逃离密室。游戏中没有太多的其它角色，也没有精彩的CG动画和震撼的音乐，不过玩家需要费尽千方百计才能从各种看似凌乱的道具中找到线索，并不是所有人都能顺利过关哦，快来挑战你的智力极限吧。阿门，祝你好运。

ジョニーの脱出大作戦

文责/蔬菜汁 美编/伟哥

NDS 强尼逃脱大作战

AVG

故事概况

强尼是位寻宝猎人，不过眼下他的处境很不好，没有人来委托他进行工作，他已经饿得前心贴后背了。他多想能过上一掷千金的生活啊。

“为了生活，只好去找斯坦雷了……”

在走投无路之时，强尼小声的嘟囔道。

斯坦雷是前几天找上门来的一个家伙，虽然他开出的待遇条件不错，但还是被强尼拒绝了。在肚子经历了惨痛挣扎后他终于决定去找斯坦雷……



人物介绍

强尼	
姓名	乔纳森・威斯特伍德
简称	强尼
职业	寻宝猎人
特技	找寻宝藏
爱好	宝物、危机感
厌恶	有钱、大海（不会游泳）

所谓的寻宝猎人就是从沉船、深山、废墟和遗迹中找寻宝物的牛人，总之，找出宝物就是他们的工作。强尼是一个很厉害的寻宝猎人，不过却总是被卷入离奇事件之中。

斯坦雷	
姓名	斯坦雷・霍斯
简称	无
职业	表面上是赌场老板/实际上是黑社会老大
特技	攒钱
爱好	钱
厌恶	警官

看上去是表面上是赌场的老板，其实却是一位黑社会老大，为了夺取钱财而不择手段，总是陷害别人，贪婪无比的希望拥有所有能到手的钱财。

操作方法	
L	菜单
R	道具
A	决定
B	取消



游戏方法

本作的最终目的是从密室中逃脱；最初，要点触玩家认为比较可疑的几个地方，找出各种各样的线索以及道具；有线索出现的时候会有声音伴随响起，下方还会出现信息条，供玩家参考。

点击位于左右侧中间位置的小箭头，就可以转身，搜查不同位置的线索，而且不光是左右，还可以上下转动，寻找可疑地方的线索。

找出道具后，会自动出现在工具栏的菜单中，将光标移到要使用的道具上按A键，让道具出现白色框框，就可以使用了，如果得到钥匙，将光标移到门的钥匙孔处按A就可以开锁了，当然也可以通过触摸屏进行操作。



初期攻略 第1关:恶梦赌博机

1、首先出现的玩家视线中的是大门、赌博机、垫子、小铁门(门的右上角)还有窗帘，不过仔细看窗帘下方有一枚银币，点击它将其拾起；

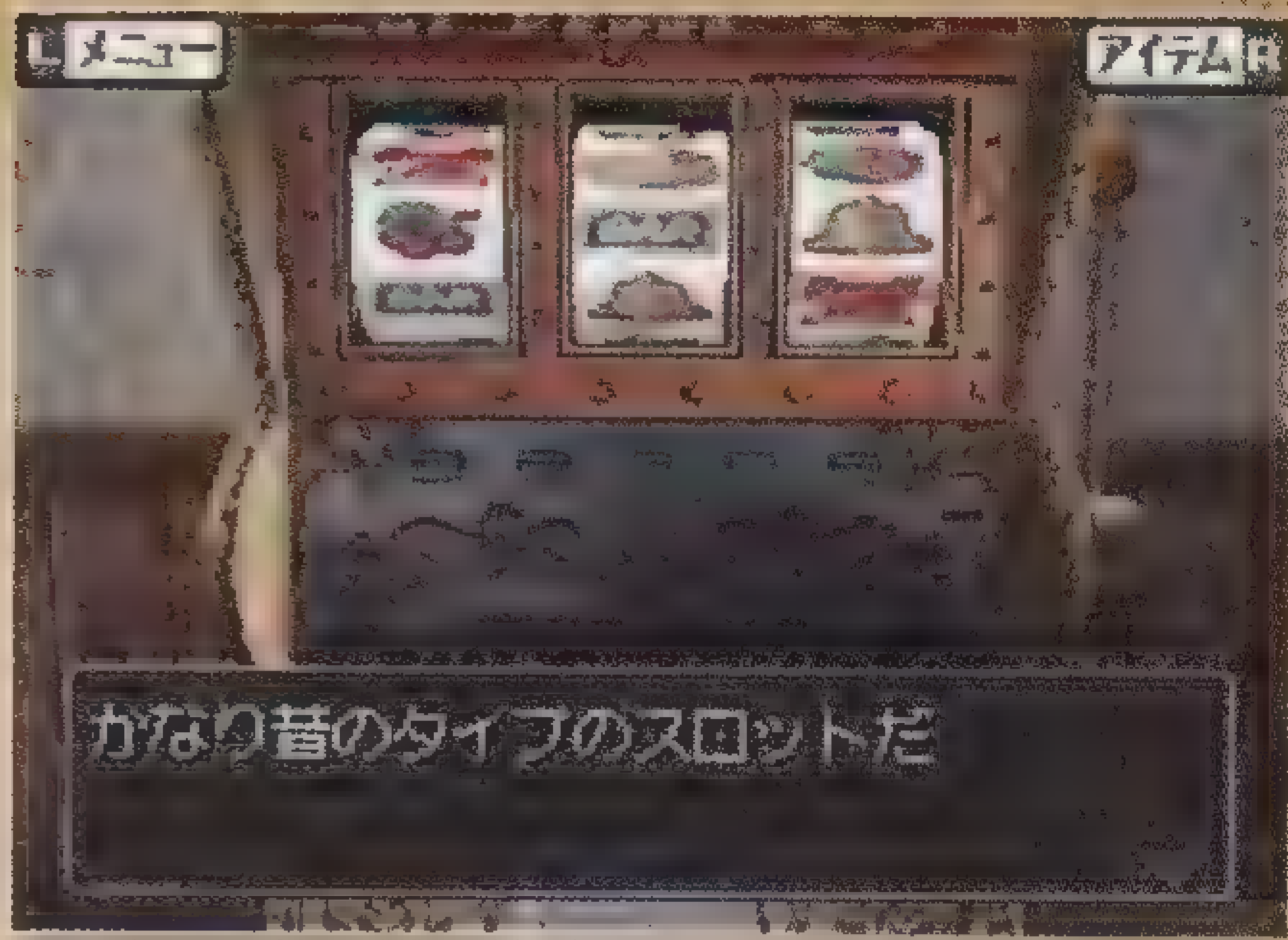
2、先点一下右上方的小铁门，会出现文字提示你若有东西垫着才能够着它，这时再点击垫子，垫子就会自动被挪到小铁门的下面，并且在原来垫子的位置会出现一枚银币，将其拾起；

3、再点击小铁门后，它就会变成特写画面，原来这是一个配电盒，将其打开的话就会看到一把绿柄的改锥，将其收录在工具箱中，点击右侧的开关，电表指针会开始移动；

4、点击右侧小箭头，转到窗帘一侧，右手边有一个冷藏库，点击窗帘，字幕提示你没有窗户，（……，不！我要出去！放我出去！），不断的拉动窗帘，会掉落一枚银币，收之；

5、仔细看，冷藏柜上有一个红色塑胶圈，点击收录后变换到冷藏柜和小木箱一侧，打开冷藏柜，打开冷藏柜会找到一块小面包和一桶鲜橙多，赶紧收藏；

6、打开旁边的小木箱，上层有一个蓝色长绳，下层有一个蓝色短绳和一枚银币，收藏入工



具盒；转到赌博机的一侧，点击上面的箭头，会发现屋顶居然有一个洞，莫非……，点击那个小洞，提示你不能上，残念！

7、下面按R键进入道具栏，点击那个面包，可不是玩家要开动了哦，什么地方都试过了，肯定这个面包有古怪，第一次点击，提示你这个面包有些干，再次点击，面包会变成两半，露出第5枚银币；

8、点击赌博机，右方拉杆的底部有一个洞，不断换道具将5枚银币全部投入，点击左侧空白处转入赌博机后部，用鲜橙多弄湿短布擦拭后盖后，用改锥将其打开，改变里面的机关数字，将其调成00005，然后转回至赌博机一侧，发动赌博机后取得打火机；

9、用打火机点燃窗帘后顺利进入第二关。



玩后感

作为一款密室解迷游戏，本作还算是可以打个70分，气氛十分惊悚诡异，解谜的方法也还可以接受，故事的构造也比较有意思，每一关设计的都很有创意，需要费一番脑筋进行研究后方能过关。不过，游戏的操作上很有困难，比如第一关将鲜橙汁倒在短布上以及转到赌博机的后面等等，都十分的费劲，而且，在向赌博机投银币的时候也相当的麻烦，需要反复选择道具选项，十分的不便，这些都给玩家造成了不少困难。



本作是在街机上十分有名的《猜谜魔法学院》的NDS版，除了剧情模式以外，还可以通过下载问题来挑战对战模式。本作中收录的问题达到了70000个以上，还加入了原创的新角色，将发售日定在9月12日是为了纪念街机版《猜谜》游戏的诞生。游戏中可以创造人物的设定十分有趣，玩家可以用虚拟的人物，通过回答问题而慢慢晋级。而回答问题的方法可以从判断题和选择题中进行选择，没有令人讨厌的填空题，这一点也请玩家们放心。　　　文责/蔬菜汁　美编/伟哥



问题涉及各大领域挑战你的脑力极限

操作介绍

A：确定 | B：取消 | 支持触笔操作

游戏模式

本作中的模式分为剧情模式和对战模式两种，在剧情模式中，玩家可以结识伙伴并通过挑战各种问题来升级。对战模式中则可以简单的直接进入问题模式，与CPU或玩家进行比拼，得到金钱，进而换取各种道具。

DIY介绍

在剧情模式和对战模式的初期，都要先设计一个虚拟的人物在游戏中使用，共分为4步。

1、选择性别和脸型：

选定性别之后，可以在7种类型的人物中进行选择，不光是头型，身体和服饰也会随之改变。

2、自己的名字：

名字只能从平假名、片假名和英文中进行选择。





3、学校的名字：

与自己的名字一样，不过多了一个后缀名的选项，可以从中选择“高校”、“学院”之类的后缀。

4、选择所在地区：

先是从6个大范围的地区中进行选择：九州冲绳、中国四国、近畿、中部、关东、北海道东北

然后再缩小范围进一步选择详细地区：

九州冲绳：福冈、左贺、长崎、熊本、大分、宫崎、鹿儿岛、冲绳

中国四国：鸟取、岛根、冈山、广岛、山口、德岛、香川、爱媛、高知

近畿：三重、滋贺、京都、大阪、兵库、奈良、和歌山

中部：新泻、富山、石川、福井、山梨、长野、岐阜、静冈、爱知

关东：茨城、枥木、群马、琦玉、千叶、神奈川、东京

北海道东北：北海道、青森、岩手、宫城、秋田、山形、福岛

中庭

玩家所在班级的班主任阿美利亚出现，告诉你虽然他是新上任的班主任，但是警告你不要捣乱。校长不在，阿美利亚带你去见代理校长罗马诺夫，顺便跟你介绍一下学校的情况，位于一楼右侧的东楼是你所在的修炼教室，隔壁是魔法教室；左侧的西楼是买东西的商店和连接外部世界的传送室；再上面的楼层是各种各样的教室和设施，不过因为你现在还是修炼生，所以不能进去。

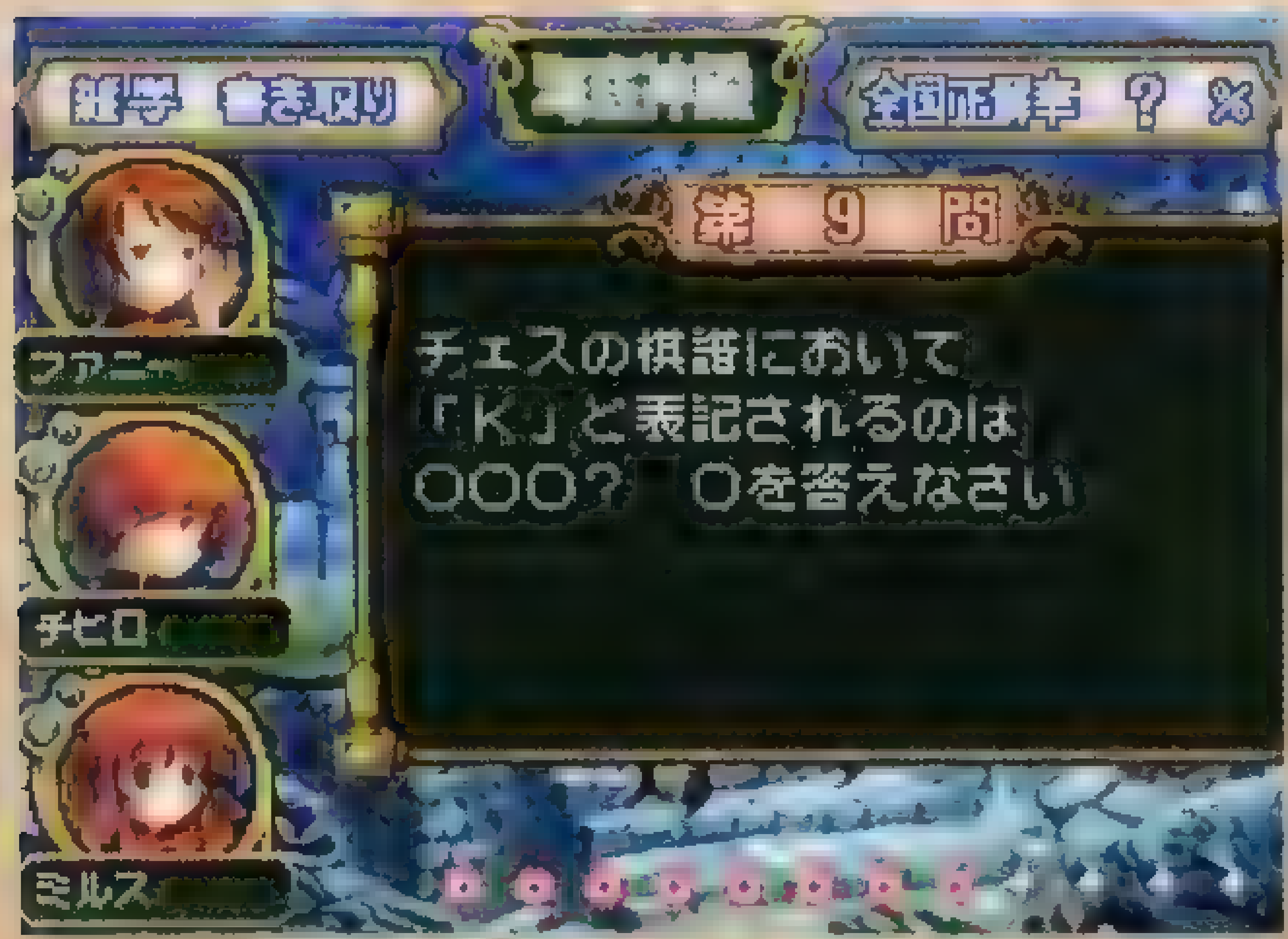
校长室

来到校长室，见到代理校长罗马诺夫，罗马诺夫对你说，在魔法学院可以学到很多有用的知识和魔法，依靠这些学到的知识，不仅可以丰富你的人生，还能够拯救世界。听到这些，你是不是怦然心动？不过，他接着介绍，想要快速的提高能力，与同伴之间进行交流至关重要，所以要尽可能更多的认识朋友。

修炼教室

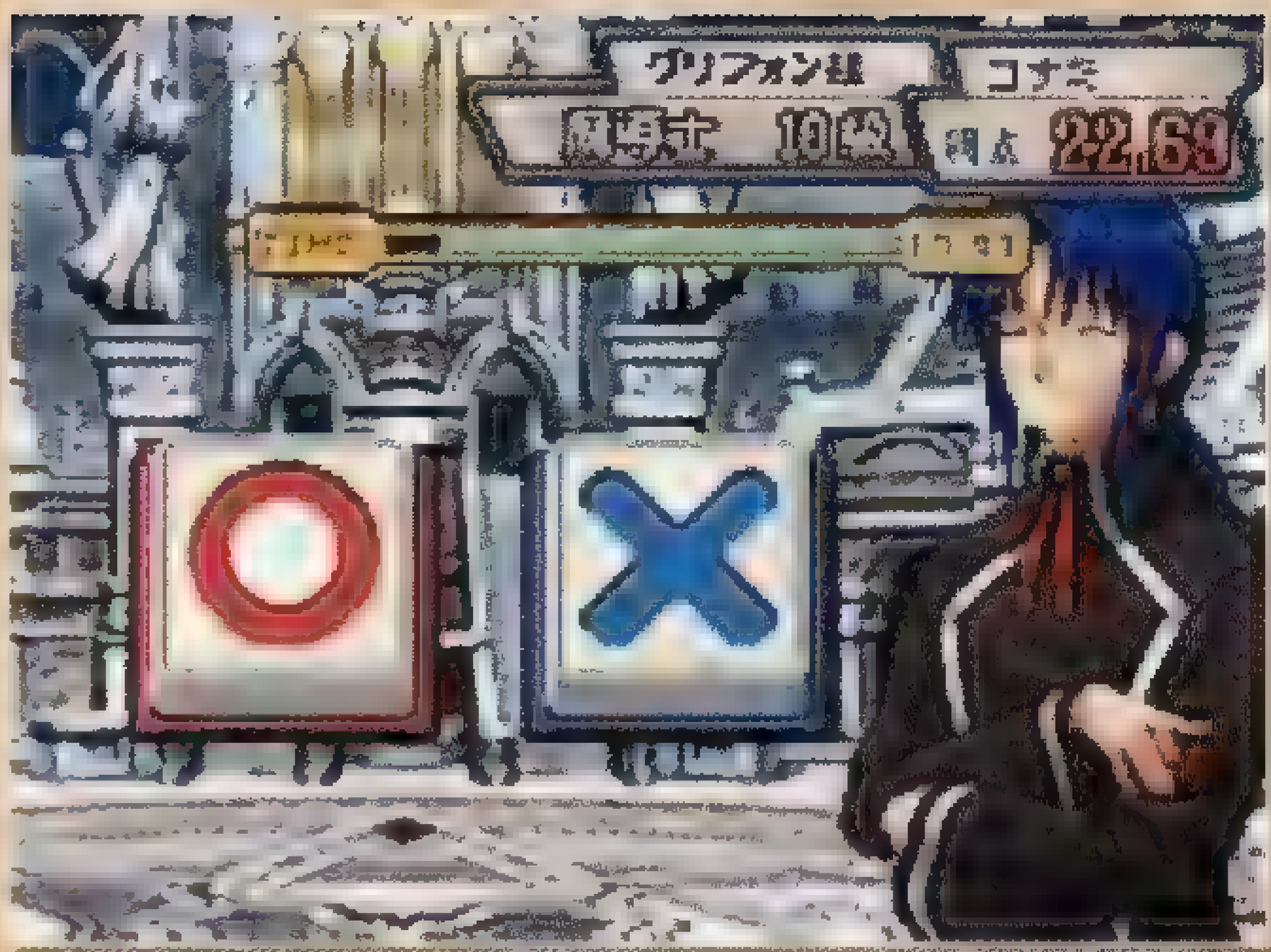
在一番自我介绍后，班主任阿美利亚为你讲述学习的规则：主要靠回答问题来进行，在时间限制内答出正确答案，所耗时间越短得分越高，以最后的总分决胜负。

答题形式分为判断题（从○、×中选择），选择题(从1、2、3、4四个答案中进行选择)



剧情模式前期介绍

在很久很久以前，地面被一层瘴气所覆盖，这种瘴气是缺乏求知欲的人们的原本拥有的知识和他们虚无的感情在魔法的作用下而产生的，在我们这个世界它被称为“问题”。瘴气曾经被东方的贤者们一度驱逐，但是后来却总是不断出现在地上。于是，为了与瘴气相抗衡，专门设立了培养贤者们的魔法学院。



对战模式介绍

玩家可以从擂台赛和预习赛中进行选择。

在擂台赛中将根据玩家得分，择优进入下一轮。

预习赛中，玩家可以从学问、杂学、艺能、运动、动画和游戏、全能7个选项中进行选择，然后根据自己的喜好再选择回答判断题还是选择题。

判断题列举（最后打×或○）：

1、2002年韩日世界杯中，韩国队的主教练是特鲁西埃。

2、在影片《泰坦尼克》中，莱昂纳多扮演的是一位船长。

3、SMAP中的5位明星全部参与了一部日剧《古佃任三郎》的拍摄。

4、《心跳回忆》中的藤崎诗织与玩家扮演的角色是青梅竹马的关系。

选择题列举（4选1）：

动画《高达》中有“红色彗星”之称的是？
1、拉拉　2、加图　3、兰巴拉鲁　4、夏亚

《机器猫》（另译为：哆啦A梦）中？
1、抽屉　2、镜子　3、电视　4、天花板

《机器猫》（另译为：哆啦A梦）的作者是？
1、藤子不二雄A　2、藤子F不二雄
3、方仓阳二　4、田中芳树

玩后感

本作中出现的问题十分有趣，而且人设也非常美，游戏的难度也不高，即使不太会日语也完全没有关系。另外，猜谜游戏居然加入了大量的养成要素，令本作变得更加有趣。问题的重复率很低，不过不能翻看已出的问题，实为一大遗憾。

当年一条辉（中文版叫杰克）抛弃林明美让小学生的我们愤怒了。（某未婚男性语）
男，22岁，XX市XX区XX路X号巷XX号XX大学XXX信箱，110004
辽宁 索维



本作是根据2008年4月在黄金时段播出的同名动画改编的一款育成游戏，目前动画已经连载到了第100回，玩家需要在游戏中与可爱的小猫进行嬉戏玩耍，进而通过提高彼此的友好度来得到各种道具，在获得一定数量的道具以后，还可以令迷你游戏的数量增加，通过迷你游戏则可以更快地加深友好度，另外，还可以通过游戏中播放的剧情，观看到原版漫画和动画中的精彩感人场面。 文责/蔬菜汁 美编/伟哥



与可爱猫咪亲密接触培养感人瞬间!

故事介绍



一只小流浪猫在外出玩耍的时候遇到了一只凶狠的大狗，为了不被它咬到，小猫咪吓得拼命跑，最后倒在一个公园的草坪上，没力气站起来了。山田一家正好在公园里散步，山田家的小孩看到可怜的小猫咪后，走到了猫咪的前面，猫咪在晕过去的最后一瞬间，看到的是就是这个呆呆的人类小孩……在经过妈妈的许可以后，猫咪终于成为了山田家的一员，并有了自己的名字——奇奇，奇奇的出现，给山田一家原本平静的生活带来了一些微妙的快乐……

操作及游戏方法



本作全程使用触笔进行操作。

左侧的5个选项分别是：存档、迷你游戏、取道具、翻看游戏规则和返回。

右侧的选项是到不同的场所，不过一般猫猫不在本画面中的时候，只要点触小脚印的图





标就会自动进入猫咪所在的房间。

本作是一款真实时间制的育成游戏，时间显示在上屏幕中的右上角，与现实时间同步。满足一定的条件后会出现剧情动画，可以加深与小猫奇奇的友好度，还会得到好玩的道具和迷你游戏。

初期攻略



在进行了2分钟左右的开篇对话以后，会得到道具“猫咪用牛奶”，在猫咪奇奇饿的时候可以喂它吃奶；道具“饭盆”，猫咪奇奇吃饭和喝奶用的饭盆，山田家的爸爸买给小猫的；在进行了一会游戏之后，会进入到小游戏“洗澡”的环节，当然奇奇是不会让你轻易捉住它的，一旦连续抓到它7次就算过关了。胜利后可以获得道具“浴液”，是奇奇专用的浴液，不过小猫咪奇奇可是十分的讨厌洗澡哦。在洗澡的小插曲之后进行15分钟，会出现小道具“吹风机”。游戏进行30分钟之后，会出现道具“新

闻纸”，这是妈妈特意为猫咪奇奇准备的，可以用来作为奇奇的床使用，看上去软绵绵的，感觉真是不错呢；道具“猫咪便盆”，里面盛放的都是质量一级的猫砂哦，猫猫在上面爽过以后，便便就会自动变成球球的形状，也方便妈妈收拾。

道具介绍以及道具的使用



“猫咪用牛奶”：初期道具，喂食的必备品之一，在游戏的初期，奇奇只能靠吃奶维生。不过一天不能喂得太多，切记切记。

“饭盆”：初期道具，喂食的必备品之一，不但可以用来盛放牛奶，在中后期，还可以放入很多其它的食物，当熟练度加深之后，只要放出空盘子，猫咪奇奇就会敏感地凑上来。

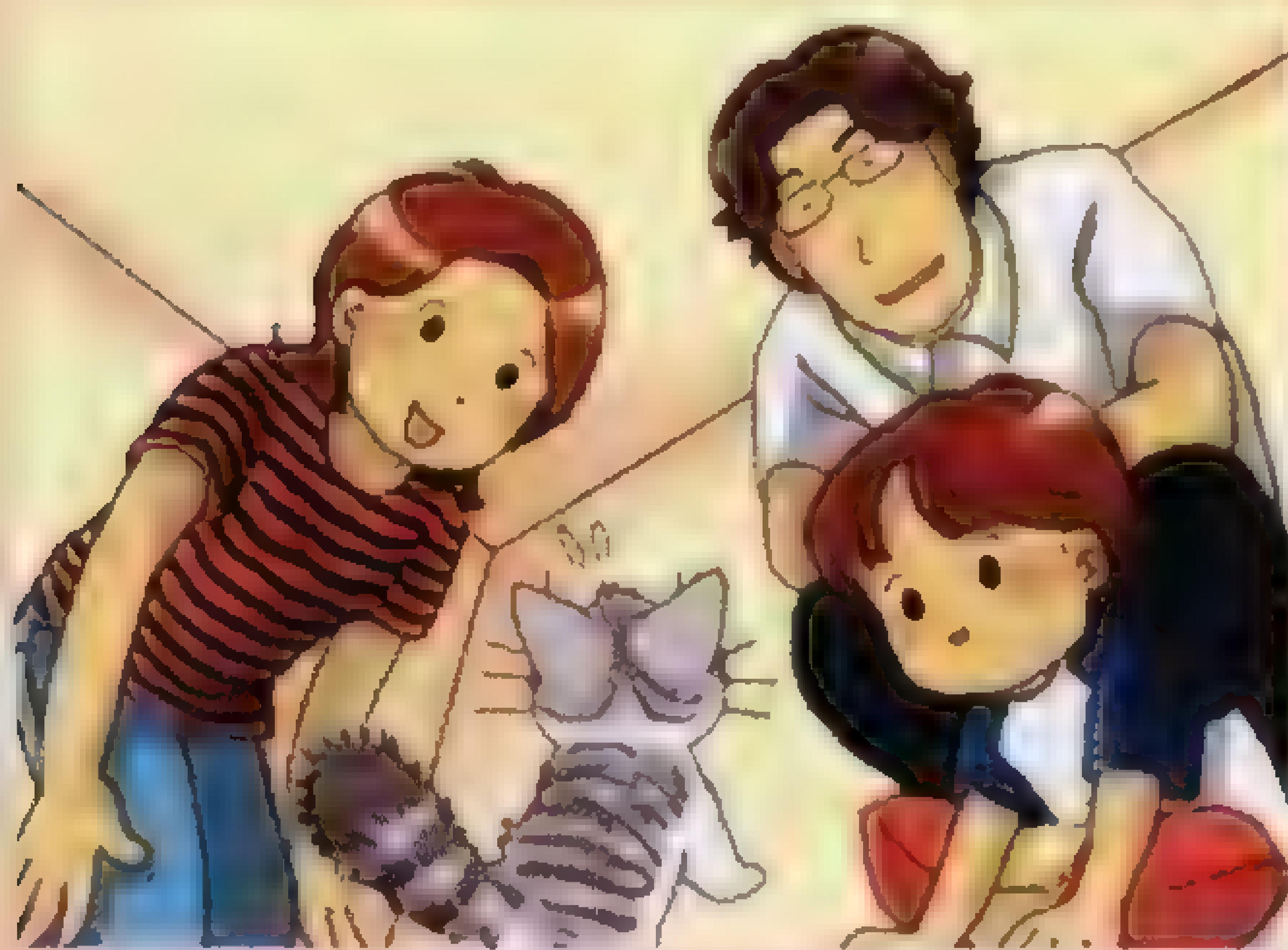
“浴液”：洗浴用道具，有时不能使用。

“吹风机”：洗浴用道具，有时不能使用。

“新闻纸”：睡床，也可以当作奇奇玩耍的场所。

“猫咪便盆”：在吃得太多的时候便发挥了作用。

在入手一定数量的道具以后，玩家可以任意使用，道具没有使用次数的限制，所以可以随意使用，不过如果此道具不能使用的话，在小图标的上面会出现一个小XX。









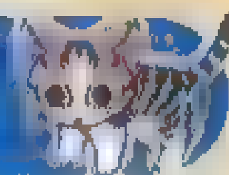
另外，有的道具可以组合使用，比如“猫咪用牛奶”和“饭盆”，可以先将“饭盆”放到地面上，然后将“猫咪用牛奶”倒入“饭盆”，然后就可以令小猫尽情的饱吃一顿了。

小游戏解明



“洗澡”：洗澡是所有迷你游戏中比较容易操作的一个，玩家只要用触笔点中迅速奔跑中的小猫就可以了，连续点中它7次，游戏就算胜利结束了，不过，它可不会乖乖等着你来抓，它会在各个屋子里不停的跑来跑去。

心得



在给猫咪喂食的时候一定要快速的放下饭盆并倒入牛奶，不然的话，猫咪可能会逃窜到另外一个房间；依靠触摸小猫来积累友好度是最基本的动作，不过如果频繁使用的话，也有可能会引起奇奇的反感，而降低友好度，那就得不偿失了；在进行触摸的时候，可以点击触屏、也可以不断使用触笔画圈圈，就算使用相同的点击方式也可以点击猫咪身上的不同部位。当猫咪在每个屋子乱转的时候，可以先用点击小猫的方法，在它身上摸一会儿，以便让小猫安静下来，然后再根据情况使用相关道具，以避免不必要的麻烦。

玩后感

总的感觉，本作比较像以前发售的名震全球的宠物蛋，因为也许同是真实时间制的游戏吧，在刚开始进行游戏的时候，笔者还天真的以为能够在短时间内通关，现在终于领悟到这是根本不可能的。不过游戏中出现的有趣剧情确实值得一看，大家可以每天和猫咪玩上那么一会儿，以积累友好度，这样，说不定哪天就可以遇到一个可爱的有趣场面哦。



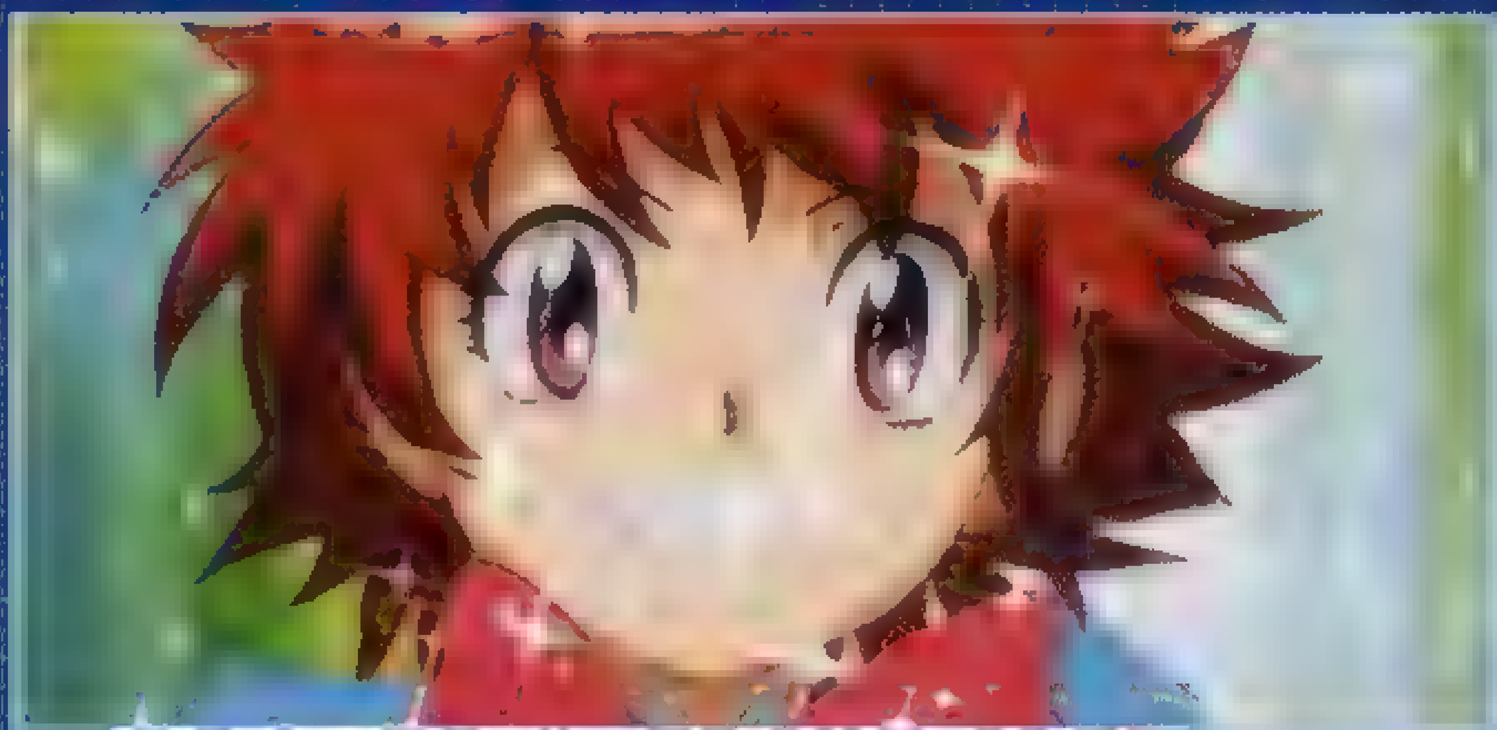
文责/零羽 美编/伟哥



NDS

绝对可爱的孩子们

RPG ●KONAMI●2008年9月4日



场内探索

在本作游戏中，玩家要做的一件很重要的事情便是在不是很广阔的场地内进行探索了。玩家在各个场地内溜达的同时，还需要与各个角色进行交谈收集情报。另外，在基地内还有许多设施可以利用，玩家可以通过这些设施来对3名超能力少女进行强化。当玩家收集齐必要的情报后，就可以挑战“任务”来发展剧情了。

挑战任务

在本作游戏中的重点核心便是挑战各个任务了。进入到任务后自然避免不了进行战斗。此时就需要玩家熟练、正确的进行指挥超能力少女们，来击倒强大的敌人。游戏中的各个任务



在完成后都会给出一个评价，评价的等级越高，玩家所能获得的评价奖励点数就会越多。而评价奖励点数可以在基地内的训练设施中使用，以此来提升超能力少女的各项能力。

角色育成

上文已经说过，当玩家在各个任务完成后根据任务评价等级，都会得到一定的评价奖励点数。而玩家通过在基地内选择训练（トレーニング）可以来提升3位超能力少女的各项能力。另外，还可以通过医疗检查（メディカルチェック）来对超能力少女们进行身体检查（其实这是一个非常邪恶的设定……）。进行检查过的超能力少女的能力值会发生暂时性的变化，另外，该名少女对主人公的信赖度也会发生变化。

育成系统之一

玩家通过消费评价奖励点数在育成系统（即，训练）中可以提升超能力少女们的各项能力。其中，育成的方式主要分为了两种，即身体训练（フィジカルトレーニング）与精神训练（メンタルトレーニング）。这两种训练方式分别有各自的等级，使用不同的训练方式后，超能



力少女们所提升的能力值也会发生变化。具体为：身体训练注重提升的是LP（体力）、POW（力量）、AGI（敏捷度），而精神训练注重提升的是EP（精神力）、INT（智慧）、DEX（熟练度）。具体想要将超能力少女向哪个方向发展，就看玩家自己的爱好了。

育成系统之二

在玩家进行任务或是进行区域探索时，经常可以获得一些强化道具（チップ）。通过装备这些强化道具可以提升超能力少女们的各种能力值。另外，当超能力少女所装备了数个特定强化道具后，还能够产生附加的效果。

游戏中的强化道具种类诸多，主要有提升LP最大上限的、提升EP最大上限的以及提升攻击系招式等级的等等。强化道具的等级越高，其附加的能力也就越强。其实，除了强化道具之外，玩家在游戏中对超能力少女们下达的各种指令也是她们能力成长的一个关键。总之，对超能力少女们育成的重任是掌握在玩家手中地。



最后要说的一个是关于超能力少女们的性格问题。游戏中超能力少女们的性格可以分为善良系的"天使"与邪恶系"恶魔"两大类，超能力少女们会根据玩家的行动、选择等因素来增加天使或是恶魔性格的百分比数值。当超能力少女的性格倾向于天使时，其训练过程中能力的提升将会有额外的加成。但当其性格偏向于恶魔时，暂时还不知道会发生什么(也许会在进行身体检查的时候出现HCG也说不定……)。

育成系统之三

在基地内的医疗检查可以增加超能力少女们对主人公的信赖度。在每次任务前，玩家只能挑选一人来进行医疗检查。所以，选择具体选择哪位、还是要看玩家自己的爱好了……在进行检查时，玩家只有3次机会，而可以检查的项目也同样是有3类（分别用绿、红、黄来显示……）。通过对这3类的检查，能够产生的效果也会不同。其中，红色为提升超能力少女与主人公的信赖度，黄色为在下次战斗中，暂时提升超能力少女的防御力，绿色为在下次战斗中，暂时提升超能力少女的攻击力。



最后来说说关于任务战斗中的评价。在战斗结束后，玩家所能够获得的评价奖励点数是通过以下几项来计算的。首先是CLEAR，此项为玩家在成功完成任务后所能够获得的奖励点数。接下来是ORDER A与ORDER B，此项为玩家在满足了任务中所规定的特殊条件后，才能获得的特殊奖励点数。下一个是TIME，非常容易理解，此项就是根据玩家在任务中所消费的时间来评定的奖励点数，用时越短，奖励点数越高。最后一项是被害报告，在玩家执行任务中，有些特定的物品是不能够被破坏的，如果玩家不幸将其破坏了，则要从最后的结算中扣除掉玩家一大笔的奖励点数来当作赔偿金(友情提示：爱护公物，人人有责……)

玩后感

作为一款根据同名动漫改编的游戏，本作无论是在画面上，还是在系统上都算是不错的。不过游戏中的语音量还是不足。还有，游戏中的每场战斗也都略显单调，再加上游戏中的角色数量有限，长时间下去难免会觉得乏味。由于本作出现的时间不是很好(当天有蓝龙发售，下周又有口袋妖怪白金……)，所以，对于这款二线作品还是留在游戏淡季时再找回来体验，也是不错的。

文责/零羽 美编/伟哥



本作是一款腐女专用的恋爱冒险类游戏。游戏中玩家将以新人女漫画家助手的身份，来体验与性格各异的男性角色们的“甜蜜生活”。



友情？爱情！在同一屋檐下的浪漫生活开始了!!

故事简介

本作故事的主人公、20岁的爱理，是清秋院大学2年级的学生。爱理在以高升学率闻名的高中毕业后，考上了令父母都很满意的大学。不过，她的心中好像还有另外的什么牵挂。

那便是爱理在幼年时期开始的一个梦想，成为一名漫画家的梦想。

在爱理还是个小孩子的时候，她曾遇到过一件事……从此之后，爱理便被那充满了幻想的神奇绘画故事所吸引。而与她青梅竹马的安达亮知道后，也热心的鼓励她实现自己的梦想。于是爱理下定了决心。将来一定要同时实现自己考上大学与成为超人气漫画家的助手这两个梦想。不过，爱理的行动，最终还是遭到了父母的反对。为了追寻自己的梦想，爱理辗转搬到了同时居住着数名房客的安达亮的家中……





游戏的流程

本作游戏流程不算很长，整体上是分成了剧情对话与漫画制作这两大板块来交替进行的。游戏中的每话里，都针对一名角色来设计了剧情，而具体玩家要与哪位帅哥共度美好时光，就由玩家自己来决定了……无论是选择了哪位，只要能与其亲密度达到很高的程度，在完成了7话之后便会迎来各位玩家期待的结局。另外，由于只通关一次是根本不可能看到全部剧情的，所以，想要完美的玩家，多周目是必须的了。

文友 江苏 陆媛媛
有一个故事,开头恐怖,中间搞笑,最后寒酸,拿出来与大家分享:有一个鬼,放了一个屁,然后死了.(某编:冷死我了)
女，17岁，无锡市滨湖区滨湖镇永福新村158号，214128

各话的流程

本作游戏中，每一话内的流程都是有固定模式的。首先是标题，之后便会进入到剧情对话模式中。此时玩家可以自由的在大地图上来选择进入各种建筑中与各个角色发生剧情。在看过了一段剧情之后，紧接着是让玩家进行保存记录的菜单画面。在这里，玩家也可以观测到自己与各个角色的亲密度。接下来便会进入游戏中的另一个主要模式，漫画制作模式中。在这个模式下，玩家需要使用触摸笔来完成漫画（其实就是几个简单的小游戏）。只要玩家能够在规定的时间内成功完成，与玩家一起协力的男性角色的好感度就会增加。在玩过了小游戏后，还会再次进入到剧情对话模式中，再次看完剧情后，就会进入下一话了。

角色介绍

安达亮　　CV：宫野真守

年龄21岁，清秋院大学3年级的学生。从小就照顾着主人公爱理，与其是青梅竹马的关系。亮的父亲是大手糕点公司的会长，将来要继承父亲的职位。由于父母工作上的原因，家中的豪宅交由亮来进行管理。于是亮便以管理者（房东）的身份，将亲朋好友都召集到了自家中，其中包括主人公爱理……

轰木圭吾　　CV：绿川光

大手出版者·秀茜社的当家漫画家。年仅20岁便在媒体上成为了人气很高的作家。但圭吾本人并不愿意抛头露面。外表上看有些迟钝、长发披肩造型的圭吾,基本符合了专业人员的个性。不过，面无表情的他，心里到底在考虑什么，基本上没有人能知道。圭吾与亮是亲戚关系。

服部乡　　CV：关俊彦

年龄21岁，清秋院大学3年级的学生。从高中时代便与安达亮是同班同学。一直寄宿在亮的家中。服部是个从年龄很小的时候便很擅长素描的、在一部分同人中很有人气的漫画家。性格不拘小节的服部，最喜欢的便是随心所欲的来创作同人志。由于服部是个无论男女、朋友圈都非常广的人，所以也经常会遇到被女性误解的事情。

カスティス恭一　　CV：柿原徹也

年龄17岁，性格活泼、明快。身兼主持人与声优之职。身为日本人与美国人的混血儿的恭一,最大的爱好是看日系的动画。也正是由于恭一的这个爱好，才使得他立志加入声优界成为其中的一员。虽然平时恭一显得有些软弱，但其内心还是非常坚强的。

神崎小次郎　　CV：神谷浩史

性格沉着、冷静，年龄26岁的小次郎是秀茜社的编辑。能够对未来的发展趋势做出最合理的判断，是他最大的特点。同时，小次郎也是一个自尊心极高，对工作绝不允许妥协的人。从表面上看，小次郎的人际关系还算不错，但实际上，他却因毫无口德遭到了许多人的敌视。在工作上作为轰木圭吾领导的小次郎，其实对轰木十分的苦手……

铃冈莲　　CV：朴璐美

年龄20岁，清秋院大学2年级的学生。主人公爱理的亲友之一。对于爱理十分关爱，经常热心的帮助她。身为宝月剧团NO.1的莲，是个“才色兼备”的角色。出生在艺人世家的莲,天生便拥有着非凡的演出才能。与爱理关系亲密的莲的最大乐趣，居然是看爱理的笑话……



玩后感

作为一款腐女向作品的《星空漫画花园》，其最大的卖点恐怕就是绿川光、关俊彦等大牌声优了。除此之外，本作的画面、音乐等都十分普通，基本没有可圈可点之处。游戏的流程非常模式化，好在内容剧本不算长，不然难免会觉得乏味。另外，对于漫画制作有兴趣的玩家也可以尝试一下本作，也许能够从游戏中得到一些感悟。

热作冲击波

紧张的学习又开始了，大家拿出玩掌机的那股劲来！（某编：玩物不丧志，向这位同学看齐。）
男，19岁，韶关市芙蓉北路28号市水泥厂宿舍40栋401号，512000　广东 甘永良　交友



在村子外面有一座神秘的古屋。
原本应该是没有任何人的古屋，在每天的夜里都会发出诡异的声音。
村子里的人们传说那座古屋中埋藏有价值连城的宝藏。
于是便接连有村人前去寻宝，不过，却没有一个能够从古屋中活着走出来——
由此，人们也将这座神秘的古屋称为“有去无回的古屋”。
某日，3名“不知死活”的小鬼们悄悄地打开了这座古屋的大门——

本作是一部收录了26个风格各异的迷你游戏的合集式作品。玩家在游戏中所扮演的学生在放学后前往了一座传说进入后就再也没有活着出来的人的神秘的古屋……在这里等待着玩家的是各种形式的谜题，只有将全部的谜题都解开，玩家才可以看到真正的结局。



登场角色介绍

小蓝 天然的乐天派，无论对什么东西都有很旺盛的食欲。在俱乐部中担任的是饮食管理员。

小红 超级热血汉。平时最大的特点便是大声叫喊的到处奔跑。在俱乐部中担任的是体力劳动。

小黄 天生胆小的小女孩。但她加入俱乐部的原因却是想要看恐怖的东西……在俱乐部中小黄担任的是脑力劳动。

凯瑟琳 修泰因博士的女仆。在游戏中担任的是为玩家解说迷你游戏具体规则的重职。

修泰因博士 有去无回的古屋”的真正主人。他在这座无人的古屋中反复做着可怕的实验。

猜宝石

开始后会出现红、黄、绿等不同的3种颜色的宝石。在装入袋子前需要大家记住它们的位置，之后袋子会进行交换，最后是慢慢的落到玩家NDS的下屏……本游戏最缺德的地方，是当装着宝石的袋子落下后，系统才会给出让玩家

河北 徐达
X360与PS3针尖对麦芒，《怪物猎人3》直接跳到Wii上了，好轻松呀!!（某编：玩Wii上的游戏可不轻松）
男，15岁，保定市新市区乐凯生活二区11楼4单元503，071051

猜什么颜色的宝石……所以，玩家在最开始就要记住出现的3种宝石的颜色，然后还有它们的位置……在高等级的挑战时，袋子会频繁的进行交换，如果只是凭借自己的记忆的话，恐怕很难猜对地……另外，本游戏为三局两胜制，即，允许玩家有一次失败的机会。

恶魔调酒师

一个模拟酒吧调酒师的小游戏。开始后上屏的左上方会给出需要调成的酒的图片。而屏幕的下方则是红、蓝、黄、青这四种颜色的酒瓶。玩家要做的便是：往酒吧中倒入两次酒，并且使其与屏幕右上方给出的颜色一致（其实本游戏考察的是大家对颜色调配的能力，美术专业的朋友们一定可以轻松通过地……）。需要注意一点，如果上屏给出的是纯色的话，那就直接倒入两次该颜色的酒即可……另外，此游戏的要求在限定的时间内调好8杯酒，而玩家失败之后的那一杯是不会被计算进去的……



追击汉堡怪

一个比较残害屏幕的小游戏。游戏开始后DS的屏幕下方会堆满汉堡包，而玩家的目的则是要利用触笔来击破隐藏在汉堡堆中的汉堡怪……这只汉堡怪当然不会老老实实的躲在汉堡堆中，当玩家在汉堡堆中辛苦的寻找它时，这家伙还会满屏的乱蹦。当攻击到汉堡怪后它就会逐渐变小，直到最后变成与普通汉堡一样大小后，再给它最后一击便可胜利。需要注意的是，汉堡怪变小后的回避率大增，要想成功命中它，最好提前将屏幕中间一块区域的汉堡全部消除……

高速数字！

这是一个很能考察玩家瞬间记忆力与集中力的小游戏。游戏的规则非常简单，在NDS屏



幕上方中央的一小块区域中，会非常迅速的闪现出一组数字，当游戏闪现过后，玩家只要能正确的在下屏输入刚才那组数字就算通过。虽说本游戏采用的是五局三胜制，但随着等级的提升，上屏显示数字的空间就会变小，另外出现数字的位数也会增加……在S级难度下，上屏那小小的一块区域内会在瞬间闪出6位数字……能够将S级轻松通过的，真不是普通人了……

金色的蝙蝠！

这个小游戏相对还是比较简单的。玩家的目标就是将金黄色的蝙蝠抓到笼子中。游戏开始后NDS上屏显示出一个铁笼子，下屏则是一片黑暗（除了一小片原型区域外……），玩家要用触笔来移动那一小片可视的原型区域去寻找金色的蝙蝠，当发现了目标后只要追踪该目标几秒种的时间，其就会被传送到上屏的笼子里。由于随着等级的上升，限定的时间就会降低，同时、需要捕捉的蝙蝠数量也会增加。所以看似简单的这个小游戏，在高等级的难度下也是非常困难的，能够在短短的15秒内抓到11只蝙蝠的，真的可以说是达人了……

玩后感

本作是一个流程非常短的游戏，零羽从拿到游戏开始到游戏通关也只用了1个小时左右……游戏流程中的26关无论玩家是否通过，游戏都会自动进行下去，不同的是，本游戏的通关结局是根据玩家的游戏完成度来决定的。除了主线的流程外，游戏中还提供了一个各个小游戏的挑战模式，其中某些小游戏的S级难度还真的是非常困难……总之，模仿《瓦里奥制造》的本作虽然各个方面都不能与其相比……但，作为闲暇时、或是上下班（学）路途中用来打发时间之用的话，还是非常不错的。

游戏也有自己的“人生”
讲述游戏名流的变迁历程



■文责/全体编辑
■美编/包子

2008年末注定是一段色彩缤纷的时光。经历过前几个月的游戏荒之后，大批游戏杰作纷纷面世。身为杂志编辑，小编们一面是“叫苦不迭”，一方面也是满心期待。毕竟，小编也是玩家，自然也有着自己的爱好。可以说无论是哪个玩家，玩游戏都有自己的品味和选择标准，而符合玩家口味的系列，自然是诸位关注的热点。关注意味着专注，专注则会带来思考——让我们乐在其中的名作大系，究竟哪里好玩啊？一个系列又是怎样从名不见经传的游戏发展成让玩家们马首是瞻的大系呢？正值年末精彩纷呈之际，这次就由诸位fans——不以小编的身份，只是系列fans哦——为大家呈现一下，那些我们眼中的经典系列。

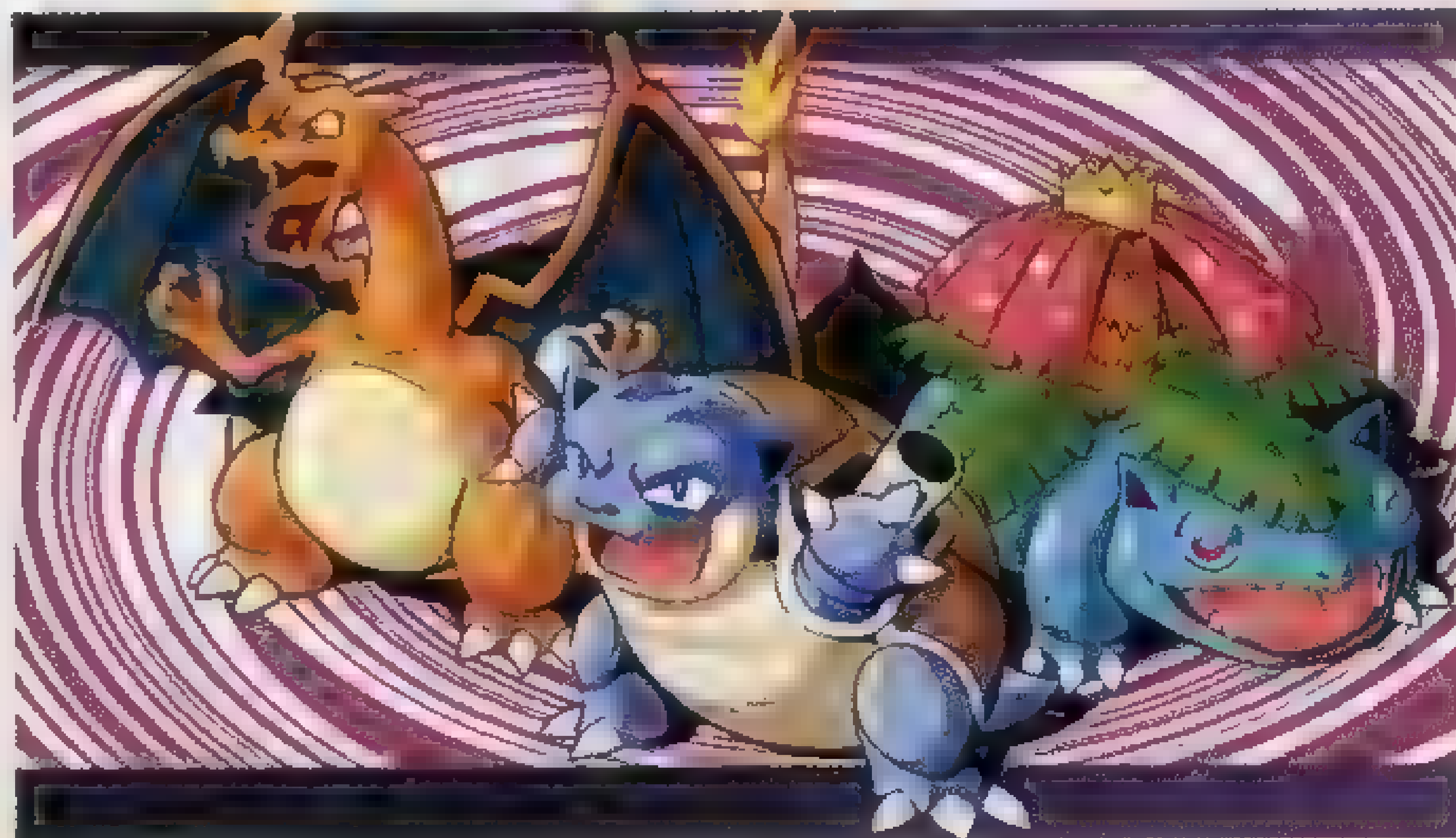
《口袋妖怪》的交响乐章



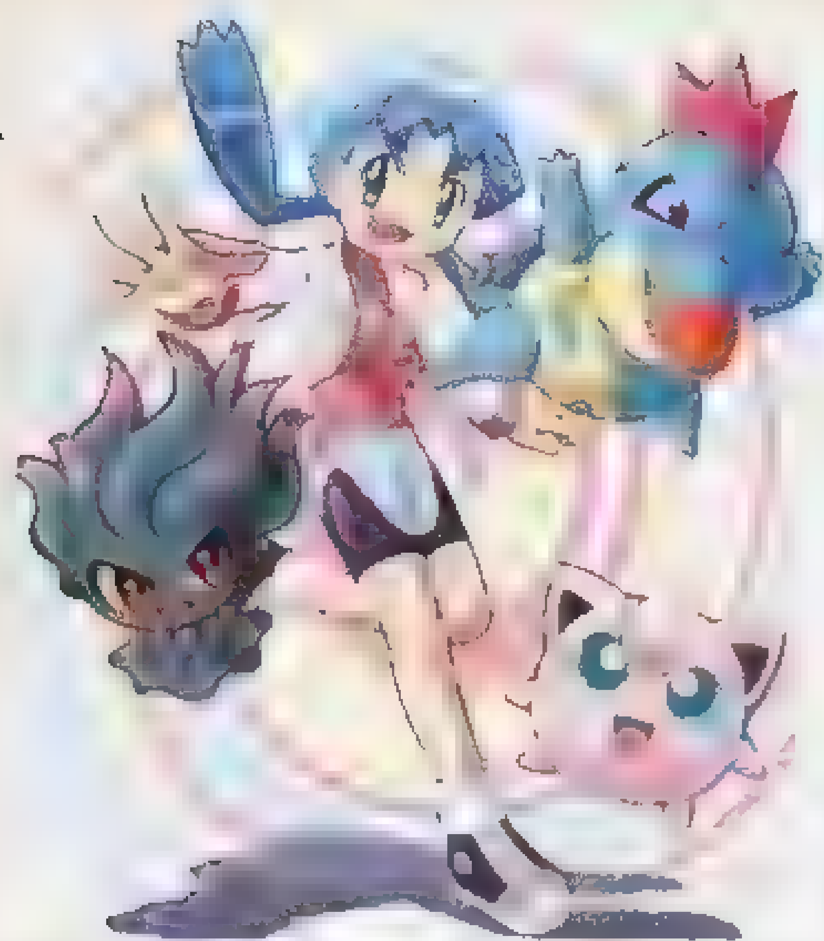
序曲—口袋妖怪红绿

在口袋妖怪的世界里，只要年满十岁，就可以领养一只口袋妖怪，进行冒险。住在真新镇的少年小智，就这样抱着“成为全国冠军”的梦想与好友兼竞争对手小茂一起从大木博士手中接过了最初的宠物，开始旅途。

大概谁也不会想到，这个名为小志的，由像素构成的少年在GAME BOY主机的小小冒险代表着一个系列，乃至一个游戏时代的开始。元祖的《口袋妖怪》于1996年2月27日发售，当时的GAME BOY已经是风烛残年，发售表上只剩下三款游戏，而口袋妖怪本身，则是制作人田尻智在1990年就已经提出的方案，只是由于开发经费和关注重点的原因，这部作品迟迟没能够面世。因为市场本身不很景气，所以人们并没有对其抱有太大希望，而作为试验性要素之一，双版本发售的策略也饱受嘲笑，最初的出荷量只有23万。不过，随着时间的推移，这部游戏的闪光点逐渐为人所发现。游戏创造性地跳出了以往“人机互动”的设计套路，将重点放在了人与人之间的交流上，而作为交流的媒介，游戏所倡导的“收集、育成、交换、对战”的新游戏理念得到了广大用户的支持，版本的分歧也促进了玩家的交流，最终形成了世界范围的风潮，使得系列最终遥遥超出了制作者的估计，达到了传说级的千万销量。



间奏—口袋妖怪卡片



口袋妖怪的极大成功无疑刺激了制作者，为了让口袋妖怪这个新兴品牌发挥最大的功效，动漫、周边等商品如雨后春笋一般纷纷涌现。在口袋妖怪之前，万智牌，游戏王OCG等集换式卡片游戏已经蓬勃发展，而口袋妖怪“收集、同乐”的理念正与卡片不谋而合。卡片——这一堪称最耐玩，重复投入资金最高（当然，在网游出现之前）的类型，自然受到了相应的重视。而作为实体集换卡片的推广策略之一，《口袋卡片》就在GB上诞生了。

GB版的口袋卡片从剧情上与本篇非常相似，玩家要控制主角打败各地会馆馆主从而挑战联盟，期间同样穿插着与劲敌的较量。此外，作为地图和场景缩水的补偿，游戏设计了一些支线任务，玩家可以通过完成支线任务得到珍稀卡片。游戏中收录的卡片虽然不多，但规则与实体卡基本相同，所以一经推出就获得了不小的人气——虽然没有口袋妖怪本身那么大。说来，为什么要把口袋卡片单独拿出来说呢？因为它是第一款非RPG类型的口袋妖怪游戏，它的出现也标志着口袋妖怪脱离了RPG这个框架的桎梏，向着更为广阔的新世界启航了。尽管只是一款推广性质的游戏，尽管在这之前，口袋妖怪系列也出过电子宠物（名叫“早安！皮卡丘”），但口袋卡片还是向着未来迈出了第一步。

变奏—口袋妖怪黄

《口袋妖怪皮卡丘》，简称口袋黄，口袋妖怪史上里程碑式的作品。相对初代，本作于1998年9月12日发售，这两年中，围绕着口袋妖怪这个新生品牌的发生了许多事情，但影响力最为深远的，恐怕正是口袋黄发售的原因：第一部口袋妖怪动画的播出。

相信每一个十岁以上的玩家都会对口袋动画有印象吧！ACG向来不分家，随着游戏的热销，任天堂自然而然地将眼光放在了动画领域上。凭借游戏的人气和精良的动画制作，口袋妖怪的品牌地位得到了极大的巩固和提高。作为动画中的KEY MEMBER（主要成员），皮卡丘这个



小家伙也从“图鉴编号25”一跃而成任天堂的招牌明星。自然，动画和游戏相得益彰，互相促进，进一步的开发游戏市场势在必行，口袋黄就应运而生了。

口袋黄大体架构上与初代相同，但加入了人气极高的皮卡丘作为主角，能够获得的口袋妖怪也相对较多，尤其是初代很有人气的三只初始宠物（小火龙、杰尼龟和妙蛙种子）可以一次性加入，无论是对系列fans还是看动画的小孩子都很有吸引力。此外，由于是先有游戏后出动画，所以动画的剧本与游戏相似度相当高——反过来，动画的观众在玩游戏时也很容易产生熟悉感，这也使得相当一部分动画观众“转投”游戏门下。口袋黄的成功基本奠定了系列的许多惯例——比如两部正传后基本会出一次以强调剧情、追加新要素为主的资料片性质作品；动画和游戏同期推出，立体宣传；动画内容与游戏内容联动（通过电影、活动给皮卡丘学习冲浪技巧就可以在口袋黄中玩迷你游戏）等。

和声—口袋竞技场

这是什么？作为《掌机迷》的读者，不知道这个东西也不是什么丢人的事。《口袋妖怪竞技场》是在任天堂N64主机上推出的一款——确切的说是第一款，口袋妖怪系列的游戏。N64在国内不甚流行，本作的销量其实也不算很好



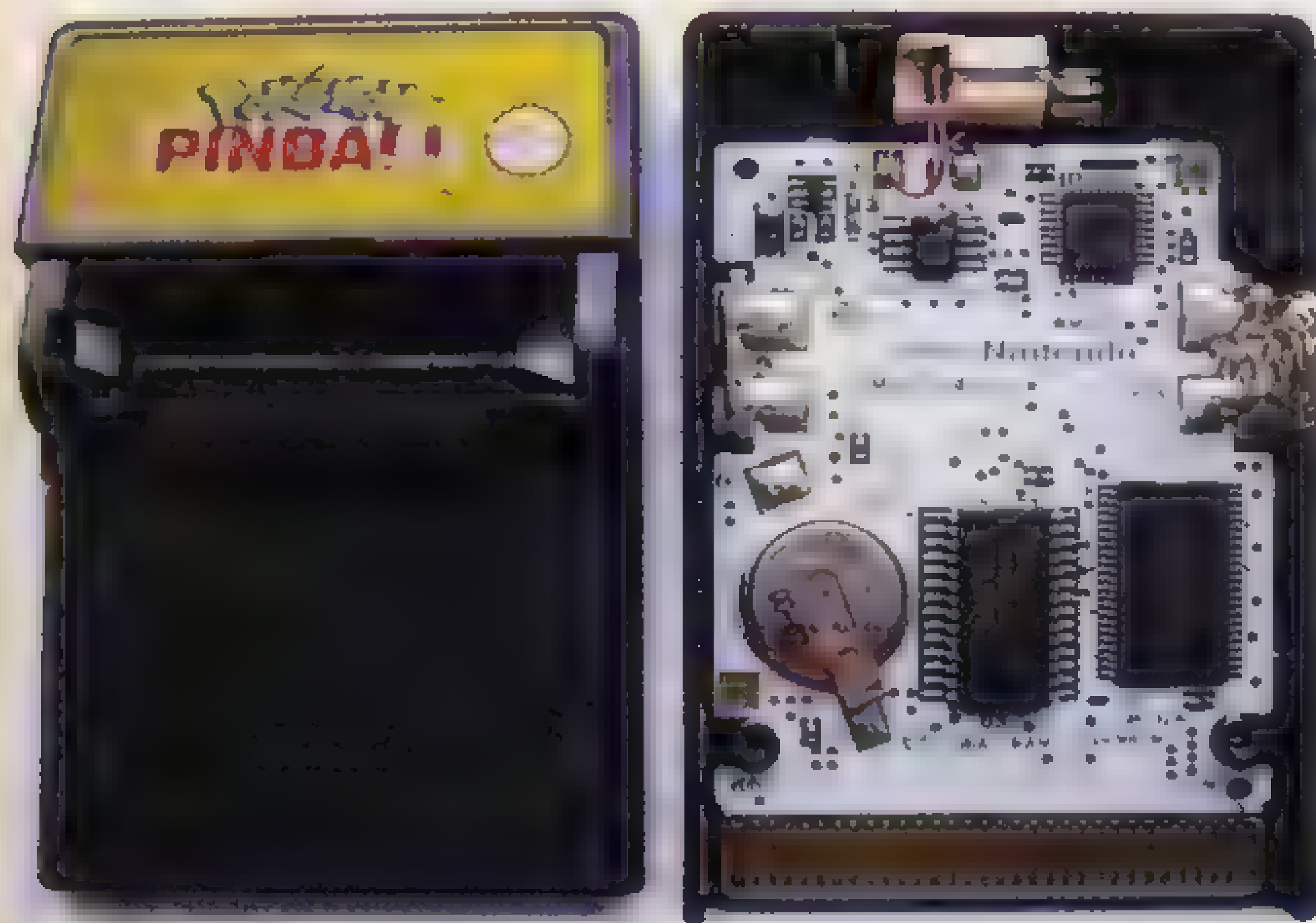
特别策划



（147万，比起本传差了不少），所以现在许多玩家都没有听说过这个游戏。不过，它确实是一款对口袋有意义的游戏——口袋对家用机的新尝试。

作为一款试验性质作品，本作显示了强烈的对本传的依赖性——不但可以和掌机通信，游戏的内容也很单纯：将本传的通信对战功能大幅度强化，以3D画面演绎宠物间的战斗。游戏支持口袋红、绿、蓝和黄（虽然当时黄尚未发售，但确实支持），而且可以和GAME BOY联动，开启新的要素等。虽然游戏的本身有种种缺陷：只有四十余种怪物可以选择；所持最大怪物数比GB还少；系统操作上有些不便，但游戏开创的家用机与掌机互动要素（比如利用本软件可以使宠物学会其他方法无法习得的招式），以及利用游戏的某个子系统作为素材的创作思路着实传承了下来。99年，竞技场2代目发卖，但是销量仅有71万，大概也是受了前作风评所累。

强音—口袋妖怪金银



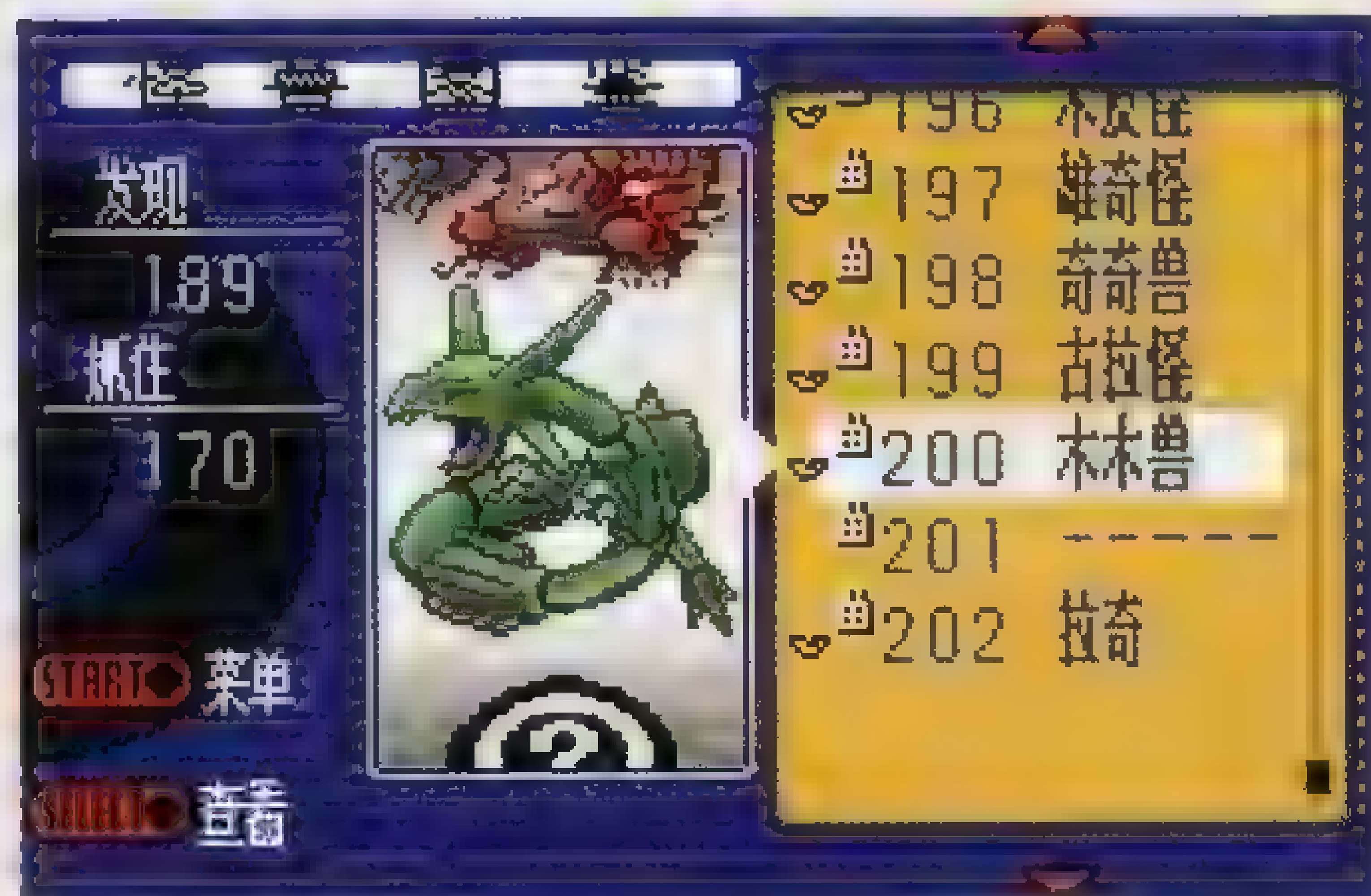
如果说一定要在口袋系列里选择一部最经典的作品，我想会有超过一半的人选择金银。于1999年发卖的金银不负众望，刚一亮相就让人有惊艳之感。虽然平台没有变化，但托口袋红绿的福，GAME BOY主机的能力再度被开发到了一个新高度，本作，无论是画面、内容、音效乃至剧情和系统，都遥遥凌驾于前作之上，加上前作的人气，使得口袋系列一下成为了最炙手可热的摇钱树，奠定了口袋系列在业界的地位。

针对前作的反响，金银对系统进行了大刀阔斧的改革，首先就是对游戏核心的对战系统——包含与之关联的怪兽的能力等部分，作了很大的改变，许多现在大家耳熟能详的东西，如特攻特防、钢和恶属性等，都是金银中加入的，口袋真正的关于战术的构思、讨论也正是从金银发端。此外，游戏还强化了系统细节和作为RPG游戏的剧情要素，比如两版本图鉴说明不同、口袋手表与时钟制、数果和特种怪物球等要素，都是进一步的新尝试。打通后的追加要素：前作地图和隐藏BOSS前作主人公更是传为佳话，乃至每次新作面世，总有人问“这次有双地图吗？”而这些新的系统，则继承了口袋竞技场的思路，可以单独的作为“零件”堆砌，这为口袋系列的拓展带来了方便。

不过说来，口袋妖怪的一大要素：收集，也正是从这里开始变得有些变味了。前作，必须参加特殊活动才能够得到的妖怪只有梦幻一只，想要收集全部怪物只是麻烦。而金银，则需要玩家付出极大的努力才能够收集尽量多的怪物：不但要打本作，还要打前作收集前作化石怪兽和伊布；两版本三个主角，注定要多打一次等。记得笔者曾经和朋友算过，不算雪拉比等特殊怪物，想要集齐图鉴，需要前作+本作，至少7次的游戏过程……

小夜曲—口袋弹珠台

GBC平台上大作，将口袋与弹珠台结合起来的作品。最大特点是尝试着在硬件上进行改进，卡带上装着了振动包。考虑到本作的受众，和通常弹珠台游戏不同，这作技巧性很高，只要玩家愿意，想打到哪里都是可能的事，所以比起TAB游戏来说，有些ACT的意味也说不准。此外，重要的抓取怪物、进化怪物收集图鉴等要素也被巧妙的融进了游戏中，整体浑然一体，素质相当高。



看到这里可能有读者要问了，这部游戏又有什么特殊的呢？答案很简单：介绍这款不起眼的游戏的原因是，本作是口袋妖怪系列又一个新

交友 辽宁 李驰
谁遇到买了最新款的PSP的你，谁借给你的GBA，谁把你的NDS修好，谁给你的R4与电池
男，17岁，辽宁省沈阳市和平区南昌街，QQ547120662

发展方向的开始，一次新尝试，即，将口袋妖怪融入进现有的游戏类型去。游戏发卖是在99年，其时口袋妖怪已经四处开花，无论是现实世界还是各大掌机平台或者传统媒体，都可以见到口袋妖怪的踪影，而这部作品正是在这种市场已经趋于完善的过程下做的一次新尝试：试着将喜爱其他游戏类型的玩家引入到口袋妖怪的世界中来。自然，这个尝试也取得了不错的成绩，继本作之后，口袋方块、口袋不可思议迷宫、口袋问答等各类游戏也纷纷面世，每个系列都有为数不少的拥趸者。

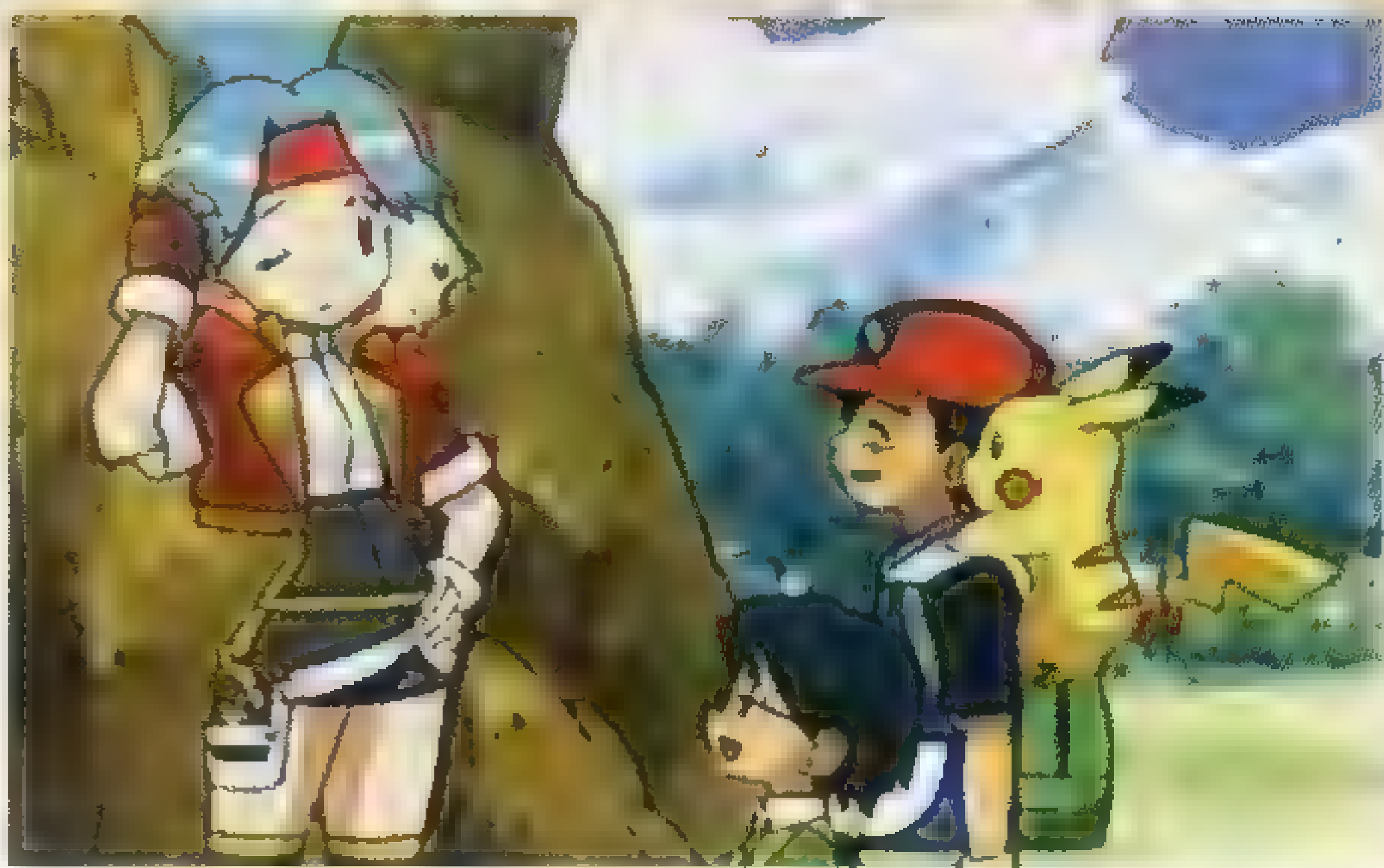
华彩—口袋红蓝宝石

随着时光的流逝，口袋妖怪也终于迎来了系列生涯中重要的一刻：成熟。事隔将近5年之后，口袋妖怪的新作登陆了主流掌机GBA。仰赖GBA机能的强大，游戏在各方面又取得了爆发式的进化。不但口袋金银时代创立的种种要点被悉数保留、完善，游戏更增加了一些新的强调交互性的要素，如秘密基地、协同制造糖果、选美等。不能不提的就是选美，如何利用现有的资源衍生出新的可能性？面对这个问题，设计者独创性地开发了选美系统——干脆再做个战斗系统出来！面对着数百只怪物和上千个技能，制作者居然能够造出一个相对完善，平衡度不比初代口袋战斗低的系统出来，实在让人叹服。唯一美中不足的是，红蓝宝石里能得到的怪物相当有限，也无法与前作通信，让许多有收集癖的玩家们怨声载道。

不过，随着系列的完善，另一个很重要的问题摆上了桌面：接下来的路该如何走呢？红蓝宝石的革新和以前一样，是通过堆砌子系统来完成的，如2vs2、特性、性格、选美、电视事件和天气等。方便的同时，其局限性也逐渐显露了出来：大体框架没有进化，总感觉换汤不换药。其结果就是，虽然之后的绿宝石、火红叶绿重制版都有一定的突破，但总感觉走到了瓶颈。接下来，路又该怎样走呢？

插曲—口袋妖怪战队

红蓝宝石的辉煌过后，绿宝石、火红叶绿也接踵而至，不过正如之前说的，口袋妖怪系列走上了一个拐点——究竟怎样才能取得根本性的突破？系列也在不断地做着尝试。从方块到迷宫，从牧场（《我们大家的口袋牧场》）到竞技场新作，种种游戏类型中都留下的了口袋的轨迹。直到NDS时代到来，玩家们翘首以盼的新作迟迟不来；而这款作品却悄悄地出现人们的视线中。



《战队》的游戏类型是RPG，但它与传统口袋相比可谓天差地远。虽然收集、交换、对战等要素仍在，但战队本身更像是一个ARPG，传统RPG的几乎所有要素都被颠覆，代之以利用触摸功能的种种新玩法，新要素。以往的线性剧情也顺应形势，改成了以任务制推进任务的自由度相对较高的方法。玩家要充分利用触笔划圈来成功捕捉口袋妖怪，宠物的技巧、特征也在一个不同的环境中以新的面貌呈现出来。总的说来，干脆就是砸烂了以前全部东西，重新做了一款新时代的RPG。虽然作为试验性质作品，本作有着种种不足（比如划圈很累人……），但本作还是取得了较好的成绩，续作的销量也相当不错。口袋似乎找到新的发展方向了。

特别策划

进行曲—珍珠钻石

虽然战队取得了一定成功，但毕竟口袋的根基还在传统系列，所以一部新的正传势在必行。拖得越久，大家对正传的期望就越高，所以2006年的珍珠、钻石甫一问世就受到了极为广泛的关注。

作为NDS新世代的钻石、珍珠；不知道是不是受到了战队的启发，虽然整体框架并没有大的改变，但各个子系统都得到了长足的发展，尤其是利用WIFI功能，口袋玩家之间的交流也得到了进一步的加强。当然，最值得一提的还是系统的变迁。本着“不破不立”的观念，制作者大胆地在口袋最为重要的战斗系统上进行了大刀阔斧的改变——对那些乐于研究口袋战术的人来说，珍



珠、钻石的改变简直就是一次大洗牌，很多前作的战术都发生了一定的改变。虽然这样会失去一些老用户，但做出如此大规模的改变，无疑会更加紧密地团结资深玩家，并且吸引一部分兴趣减低的玩家重新回归到口袋中来——事实也证明，这次的改变取得了巨大成功，迄今为止，珍珠钻石的销量（还不算上白金）已经将近一千五百万份——超越了元祖的销量。

八房写这段文字的时候，玩家们正在热火朝天地讨论口袋白金的种种变化和游戏过程。看着自己从小玩到大的系列成长为现在这样庞大的的联结世界玩家的纽带，实在是觉得有些感慨。毕竟，当年我也与各位朋友一样，捧起一台GB小心翼翼地躲在教室里玩着《口袋妖怪》呢。不知道几年之后的口袋又会走向何方呢？那时候诸位读者又在干什么呢？口袋还会陪伴在你们身边吗？真想快点知道答案呢（笑）。



三大分歧点——勇者斗恶龙系列回顾

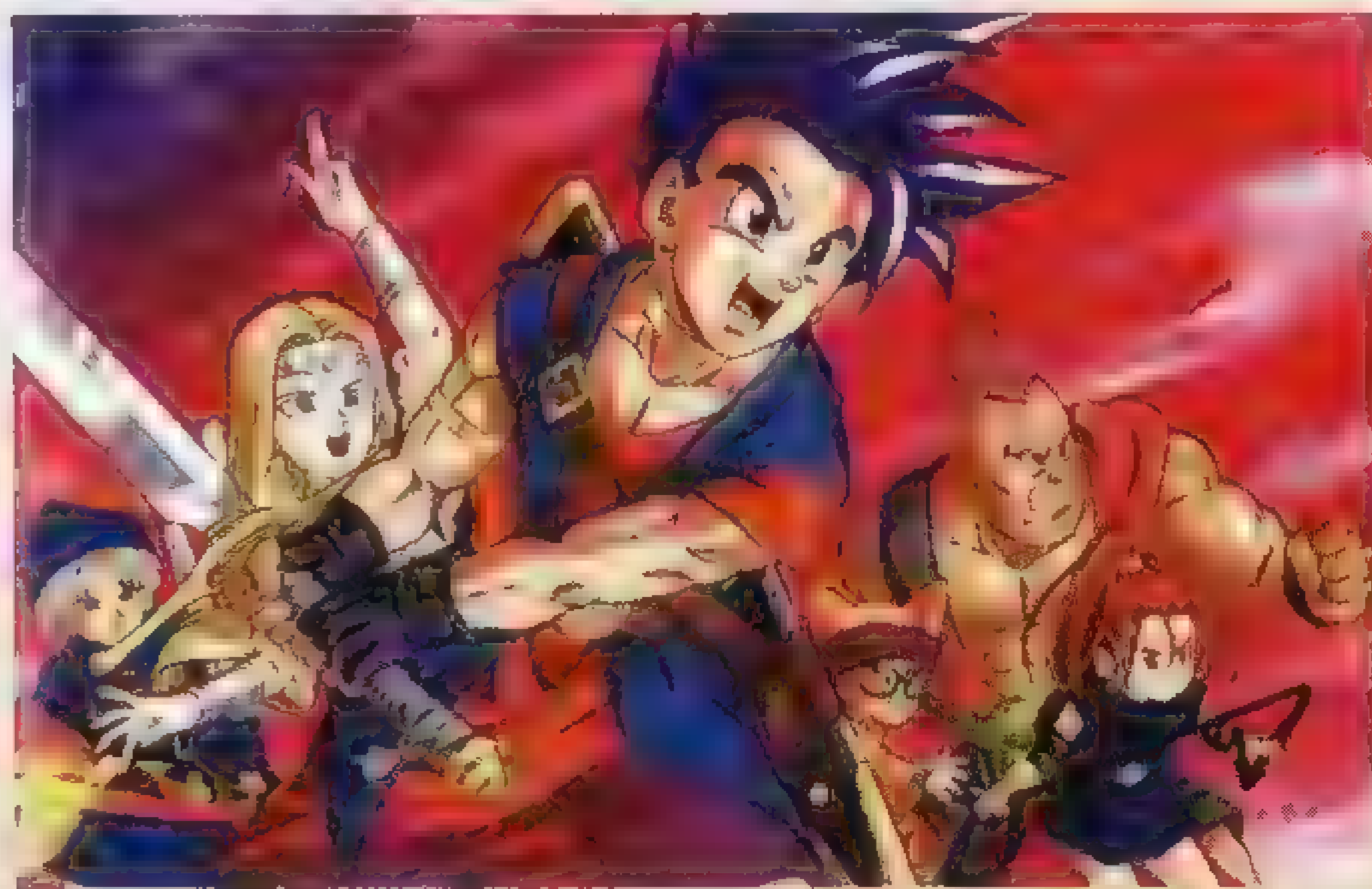




说起勇者斗恶龙这个系列，想必已经无人不知，无人不晓了吧。这个号称日本国民RPG的大作，俨然已经成为业界的主导，甚至可以称为评判主机大战胜败的重磅。那么，下面就由笔者为大家简要回顾并分析一下这个系列的发展。DQ系列从原则上可以大致分成3个部分，其中DQ1－5为第一部分，属于传统DQ的类型；DQ6和DQ7为另一部分，属于传统DQ的升华，风格上与前几作也大有不同，这里简称为新生派。而最后的DQ8为最后一个部分，采用卡通渲染效果，人物也回归了真实比例，所以被归类为画面派。由于3个部分游戏风格截然不同，喜爱DQ的玩家群也被大致分成3个部分。

传统派DQ 正统才是王道！

传统派的DQ有几个共同的特点，这几作画面都比较简陋，系统也比较固定，同伴的职业也比较单一，世界观也比较统一，剧情也比较简短。喜欢这一类DQ的玩家，多数是比较怀旧派的玩家，一般年龄层以80后乃至70后为主。自己幼年接触过一两款DQ，为了勾起儿时的回忆，所以现在还一直钟爱着这个系列。这几作DQ里面，玩家所扮演的主角一般生来就背负着某些重大使命，游戏的目的明确，玩家始终奔着一个目标而出发。首先拿罗特三部曲举个例子吧。在DQ1~3里面，主角生来就背负着重大的使命，流淌着勇者的血液。主角接受了国王的命令，去打倒魔王，维护世界的和平。那么玩家为了达成这个目标，要不断的收集情报，寻找勇者留下的宝物（罗特系列装备），并锻炼自己的等级，一步步朝目标进发。天空篇里的DQ4和DQ5也是如此，DQ4里开场主角的村子就被毁灭，得知自己是传说中的勇者后裔，但是目前能力还没有觉醒，必须锻炼自己，将来才能打倒魔王拯救世界。DQ5同样也是，主角的父亲帕帕斯英年早逝，临终前告诉主角一定要寻找传说中的勇者后裔，这样才能打倒大魔王救出母亲。总而言之，DQ系列的1－5这几部作品里，玩家的目的非常简单，就是要打倒魔王，剧情的交代也比较笼统。传统派玩家之所以喜欢这些作品就是因为剧情简单，照着攻略基本上就能了解游戏基本的情节，再加上系统不算太繁琐，游戏流程也比较简短，随时可以拿起一玩，随时可以陶醉在DQ的世界里。



新生派DQ 小白滚一边去!



而在新生派的DQ里，整体世界观就有了截然的不同。玩家在开始游戏很长一段时间内，都不知道自己是个什么身份，自己为什么要在世界各地冒险，直到游戏的中期乃至后期，主角的身份才被揭开，主角才知道这个世界上还有着大魔王的存在，必须打倒大魔王才能让世界回复和平。而且,新生派的DQ作品有个更明显的特征，都是拥有双世界系统，剧情非常庞大，游戏的世界观也让人捉摸不透。比如DQ6里主角在打倒梦世界的姆多之后，才知道自己原来是现实世界里莱德克城的王子，DQ7直到最后，才有伏笔隐晦的表示主角是过去世界海贼王夏克艾孩子的转世。当然，新生派DQ最大也是最受争议的系统，就是转职了。虽然说转职系统早在DQ3里就有出现，不过，当时由于系统的不完善，转职之后等级强制降为1，职业的数量也少得可怜。但是在DQ6和DQ7这两部作品中，转职系统得到了空前的完善，高达几十种的职业和各种隐藏的上级职业的选择，使得游戏的可玩度得到进一步的提升。新生DQ里抛弃了传统RPG中级别高等于能力强的概念，相反级别越高，与怪物的等级差越大，战斗后获得的职业熟练度就越低。职业修炼的不好，技能、咒文习得的数量也就随之减少。可想而知空有一身能力值而没有任何特技可用的角色,是毫无意义的。而





且在新生DQ里，只要职业修炼到最后，人人都可以转职成勇者，彻底打翻了前几作传统DQ里勇者永远只有孤身一人的这个设定，所以，不少玩家都对新生DQ这个转职系统而乐此不疲。尤其是DQ6里设计的隐藏BOSS暗之多雷安，必须要全员全部职业全部修炼全满才行，这一点可以说将玩家挑战的积极性发挥的极限，同样游戏的高耗时度也得到本质的提升。总之，新生DQ打破传统DQ中流程较短的这个设定，第一次玩DQ6、DQ7这两款作品的玩家很可能要耗时百余小时以上都不能打穿，而且剧情的庞大也令不少不会日文的玩家望而却步，所以，喜欢新生派DQ的玩家，都是属于那些具有日文功底，有着狂热的练级欲望的骨灰级玩家，相反，传统派玩家可能会觉得这两作系统过于繁琐而不能予以接受。

画面派DQ 这才叫国民RPG!

然而，自从史克威尔和艾尼克斯合并以后，新推出的DQ8可谓是将DQ的玩家得到进一步的扩展。游戏不仅在整体框架上保留了传统DQ的风格，而且还融入了FF系列优质的画面，不少家用机玩家都是通过接触了DQ8才对DQ系列有了新的认识。不过，这些画面派的玩家也有一个致命的弱点，对于以往的传统派以及新生派



DQ不太感兴趣，认为只有DQ8这样画面精美的游戏才值得一玩。笔者暂且就不对DQ8妄加评论了，毕竟DQ8的进化，的确首次让DQ成功地走向了欧美，同样，也尽可能的保留了原汁原味的风格。或许只有真正的铁杆DQ饭，才会觉得DQ8实际上走了许多下坡路吧……



外传及其他相关



此外，抛开DQ本传不说，其实DQ延伸的不少外传性质的作品，也是很受玩家欢迎的。比如讲究培养与收集的DQ怪兽篇，一直是国内玩家的最爱，因为怪兽篇里没有繁琐的剧情，只有丰富的怪物与各种战术的搭配，有些玩家就是特别喜爱这一类的作品。再如绝对重度FANS向的特鲁内克大冒险系列，高达100多层的迷宫以及迷宫内全程不允许存档的变态设定，在将一大部分玩家拒之门外的同时，也笼络了一部分喜欢挑战的重度玩家的支持。其他的诸如元气史莱姆、DQ神剑等外传作品或多或少都有一部分玩家支持，可见外传系列也是有它的独到之处的。



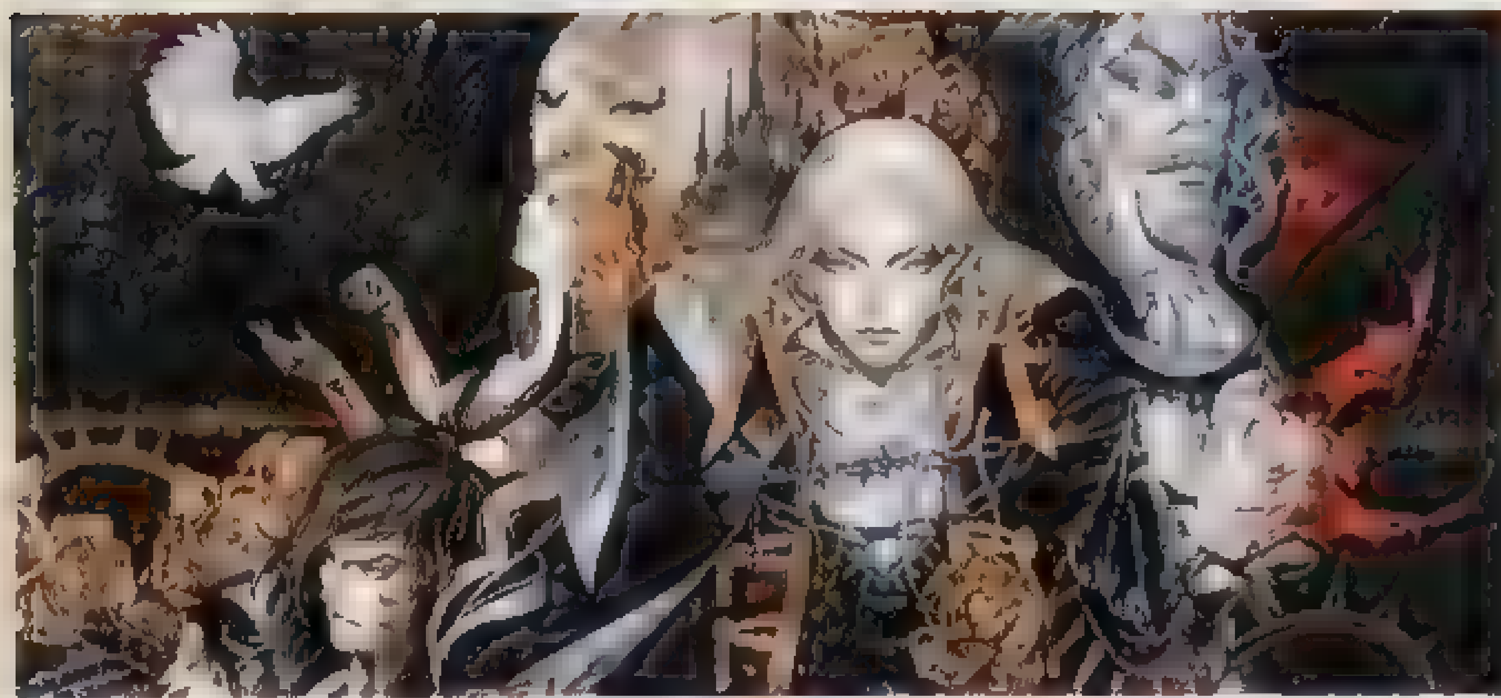
DQ的结束语



总而言之，DQ系列大致上就是这样发展而来的。国内目前虽然也有不少钟爱DQ系列的玩家，但绝大多数都是FC时代走过来的老玩家，其中也有相当一部分忠实的DQ饭，为了理解其中的剧情而苦学日语多年。当然，今后这个系列如果想在国内普及开来，还有赖于诸多汉化组成员的努力，让更多的玩家们能够跨越语言的障碍，理解这个系列的精华所在，理解日本国民RPG的博大精深。

三次转型之后的归宿——恶魔城系列回顾





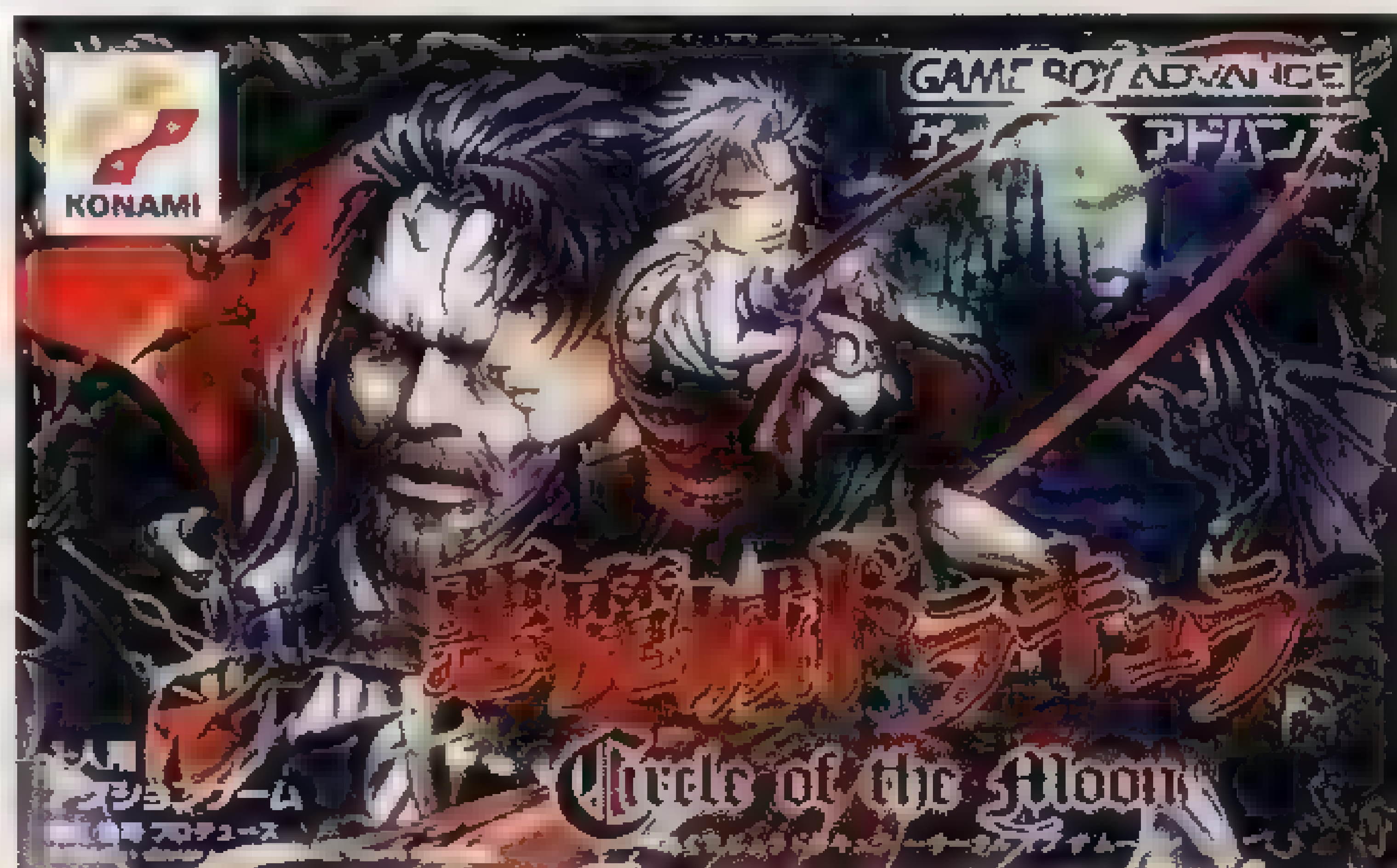
恶魔城系列一直是国内玩家的最爱，尤其是掌机玩家们，对这个系列接触的更多。从早期GBA时代的三作恶魔城开始，后来又在NDS上推出过苍月和废墟两部作品，马上新作不久也会在DS上和玩家见面了。那么今天让笔者来带大家回顾一下这个系列的主要发展历程吧。



传统动作 难度才是硬派！



最早的恶魔城作品，当然是在FC上推出的。当时还没有任何RPG要素，只是纯粹的动作过关游戏。而且当时的作品难度非常高，人物掉下悬崖或者被钉板机关砸到的话，就会直接GAME OVER。每一个关卡还有着严格的时间限制，时间到了也算游戏失败。尽管如此，在当时的FC上为数不多的动作游戏中，本作还是有着自己的亮点的。故事的剧情安排得非常巧妙，讲述了吸血鬼猎人贝尔蒙特家族和德拉库拉之间的恩怨。后来系列的两部续作也在FC平台上推出过，再后来的超任时代，恶魔城系列一直保持着动作游戏的特征，进化的只是手感、画面、



以及副武器的种类而已。

即使在恶魔城系列发展得非常成熟的现在，不少玩家仍然比较怀念早期纯动作过关的恶魔城系列，因此厂商在PSP上推出了恶魔城X历代记这款复刻作品。借助PSP的优异机能，游戏的画面和音效都得到了本质的提升，不过，为了保留原汁原味的感觉，游戏的手感仍然保持着以前的风格。高难度是这一作最明显的特征，不少玩家也正是为了寻求这种挑战高难度的刺激，而一直钟爱着本作。因此，恶魔城系列的玩家也大致分为两派，一派是早期FC时代一直坚持下来的玩家群，这一类玩家群里基本上对着整个系列有着狂热的执念，对系列任何一作都会尝试。

2D ARPG 掌机才是归宿!

直到PS平台上的恶魔城月下夜想曲，整个系列才有了本质的进化。月下开创的不仅是整个恶魔城系列类型的改变，游戏的音乐、剧情都是系列的巅峰，甚至说时至今日都没有一款能够超越月下的作品也不为过。月下不仅开创了恶魔城系列的等级系统，而且还导入了大量的道具、装备等物品收集概念，将传统ACT与RPG相融合，在玩家中受到一致的好评。以致于后来GBA时代的白夜协奏曲彻底仿造月下的风格去制作，但是反响却很是一般。当然，这其中也和白夜的主角祖斯特只能使用鞭子不能使用各种武器也有很大的关系，总之，月下的变革，基本上为日后整个恶魔城系列的发展指明了方向，为系列能有今天的地位，也做出了不可磨灭的贡献。



之后到了GBA时代的晓月圆舞曲，开创了全新的魂系统，可以算是恶魔城系列的第二次彻底革新。自从有了魂系统，“完美”两个字就与恶魔城玩家紧紧地联系在一起。不少玩家梦寐以求的混沌戒指，必须要获得100%魂才能拿到。所以，二周目、三周目已经是家常便饭，100%地图、100%图鉴、100%道具，这些是身为一个恶魔城FAN每次必须完成的挑战。之后到了NDS时代，苍月十字架里完全保留了魂系统的特色，并且新增了魂升级、魂合成等新要素，为这个系列增添了不少新意。可能是因为晓月创造的巅峰难以超越，又或者是DS在国内普及量还不算太高，所以在FAN眼中苍月比起晓月而言，还是略有不足。



当然，魂系统只是整个恶魔城系列的两部尝试作品，真正FASN们所喜欢的，还是月下风格的ARPG作品，因此厂商在苍月之后推出的恶魔城废墟，以及不久即将发售的刻印，都没有继承魂系统。总而言之，恶魔城系列一直在寻求发展，在系统上逐步创新，一方面不让原有的玩家群失望，另一方面让更多的玩家能够接受这个系列。这一点比起业界其他厂商的不思进取，KONAMI表现的要好很多。但是，在日本游戏市场逐步萎缩的现在，这个系列究竟还能走多久，这一点还不得而知。毕竟恶魔城这个系列在日本销量一直不佳，在国内的人气再高，也是无济于事的。

3D ACT 我还是退出吧!

在家用机还是市场主流的PS2时代，厂商曾经把恶魔城系列两部作品搬上过PS2平台。虽然最早在N64上就有3D的恶魔城作品出现，不过真正玩家接触过的，还是以PS2上的无罪的叹息和暗之咒印为主。这两款作品一款是传统的贝尔蒙多家族，使圣鞭，另一作主角是伯爵手下的恶魔精炼师，可以使用剑等各种武器。两款作品都是3D画面，但是玩起来却完全没有恶魔城的感觉，似乎感觉是在玩恶魔猎人？不少玩家接触这两款作品，都是冲着这个系列的名气，抱



着尝试的心态玩的，不过玩之后都感觉非常失望，没有传统2D恶魔城素质优秀。事实证明，把恶魔城系列3D化实乃失败之举，厂商在经过两次失败之后再也没把恶魔城系列正统作品在家用机平台上推出过。



恶魔城结束语



恶魔城系列在国内的FANS数量绝对不在少数，当然这也归功于GBA时代成名的《月轮》、《白夜》、《晓月》三部曲。系列每次有新作公布，都有不少FANS关注，而且新作发售不久，总有着一批有爱的汉化成员努力翻译其中的对话，及时放出汉化版本，让更多的玩家能够看着亲切的中文剧情。不久DS上的新作又要与玩家见面了，让我们继续期待这个系列能够带给我们新的惊喜吧！

燃烧的钢之魂—超级机器人大战系列



一般评价一款战略或战棋游戏的品质，都会拿出一个重要参数进行衡量，那就是战略性。《机战》这个系列的作品至今已经出了有40部，虽然在战略性上做得没有什么大放光彩之处，或者说在讨论这系列的游戏时，战略性经常被忽略掉——但作为这样一个战棋游戏，机战却拥有着一大群爱好者，这和它最初的定位和后来的发展都有很大关系。在机战系列中有着几次较大的进步和创新，正是这些进步使它能成为一个大系列。



钢之魂的起源



初代《机战》于91年诞生在GB上，虽是整个系列的起源作，但却奠定了整个系列今后的大方向和几大重要的要素。

《机战》以机器人动画中的机体、角色、故事剧情为卖点，并且将众多作品中的这些要素巧妙的混合在一起，在玩家心中幻想的一些关公战秦琼的局面在《机战》中是经常出现。这一点从初代就有了，最初的《机战》中只有《高达》《盖塔》《铁甲万能侠》这三大系的作品，参战作品就达到了9部。从当时的年代来看这9部作品，不是当时颇有人气的新作（比如高达F91就是在片子公开后一个月就参战了），就是返古怀旧型的作品，再看现在的《机战》也仍然在保持这种形式，不但照顾新玩家，还照顾那些怀旧的玩家。



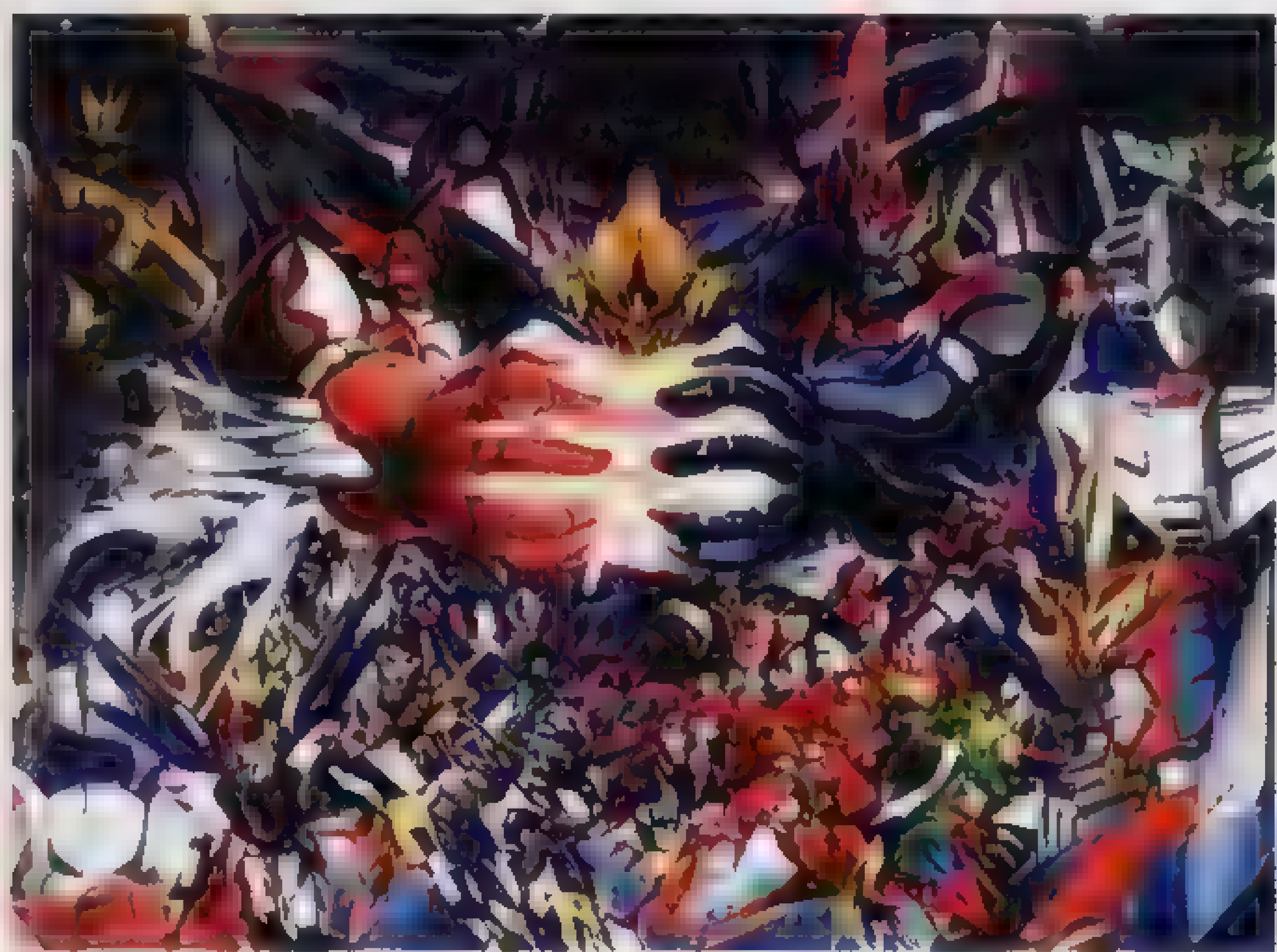
不过作为一款战棋游戏，光卖作品也是不行的，仍然需要具有一些游戏性。初代《机战》在这一点上做得就非常不错，而且初代中的大部分系统都被沿用至今。精神系统是《机战》的重要系统，可以说相当于是一种辅助魔法，不同的精神能从不同的方面提升机体或驾驶员的能力，使游戏更具有一些战略性，初代《机战》中的精神也是起着这样的作用。

除了精神之外，说得也是初代《机战》的一大特色。我方只能从3个系中选择一个，这样机体就会显得匮乏，但是说得却完美的弥补了这一点。由于第一作只有一个大致的世界观，还没有剧本的概念，所以敌方的很多机体也可以通过说得指令拉拢过来，这在以后的机战中都

是很少有的，而现在的说得也只是用来获得隐藏要素的手段，并没有原来这么自由。

剧情化的开始 篡改的魅力

初代是一个没有详细剧本的作品，真正开始出现详细剧本是从《第二次》开始的。剧情化的《机战》虽然不如初代那样自由，但是也有它独有的优点。剧情化之后，首先满足了喜欢各个作品原作的玩家，因为在里面用原作中有关系的角色交战时，可以发生熟悉的剧情和看到熟悉的台词，这一点让游戏更加有带入感。



说到剧情，从《第二次》还有一个重大变革就是将诸多原著作品的剧情混在一起，构成一个世界观，这也成为了之后作品的一大特色。其中有很多剧情是忠于原作，也有很多剧情是篡改原作，比如众多角色在一艘主舰上共同战斗生活，发生一些有趣的剧情。不过篡改剧情更直接的体现是隐藏要素上，从《第二次》最后得到的那台葵曼沙，到更著名的东方不败加入，都是篡改的魅力，玩家们在游戏中也可以享受到原作中体会不到的乐趣。设想原作中的XXX会以什么剧情加入也成为了每作机战发售前的讨论热点之一了。

旧时代到新时代的转型

按制作厂商的划分，机战被分成了旧时代和新时代两派。所谓旧时代就是指91年到99年的作品，也就是ALPHA之前的，这些作品都是由WINKY SOFT开发的。新时代就是从ALPHA之后的作品，由眼镜厂本社开发。

从推出的作品上可以看出两派的差别，WINKY开发的给人感觉更多偏向战略性，更有难度一些。眼镜厂本社的更多偏向于画面方面，战略性方面偏简单。《机战》自从出了这两派之后，连玩家也有分派迹象，似乎比之前的真实系VS超级系的争论更加激烈。WINKY的机战打起来好玩这点不否认，但是有些时候确实是偏难了，不利于玩家上手或打通，而《机战》的玩家多数是冲着作品而来的，战略游戏苦手的大概只有观看的份了。眼镜厂本社开发的虽然是难度下降了很多（这一点在ALPHA中表现最明显），但是把画面素质提高了很多，特别是战斗动画方面，现在一个光束枪都能打半分钟，不过那种激烈和热血的气氛表现得越来越好了，这也算是一大进步。虽然现在机战的难度多数体现在敌人血多皮厚这种浪费时间的方面，但是从新一代玩家的反映来看，似乎接受新时代机战的人更多了。可以说眼镜厂的转型做得还算比较成功。

新时代的三要素

新时代的《机战》有必不可少的3要素，当然不是“热血、努力、魂”这些，而是画面、语音、多元化。

说起画面，《机战》系列还经历过几次3D化,为了追求更高素质的画面，但是很不理想。就拿PS版的ALPHA和DC版的相比，DC版即便加入了很多新要素，还有新作品，但是最终销量只有7万，PS版是71万。虽然主机持有率上有一定悬殊，但《机战》可以说是面对特殊人群的，销量相差这么多也可以说明问题了。这些收录的作品基本上都来自动画，用3D表现这些场面远不如用2D表现更热血，更有原作感觉。虽然眼镜厂在最近几年还在尝试3D化，但一些打算热卖的重要作品用的仍然都是2D画面。

机战另外一个令人振奋的要素就是语音了，《第四次》之前的作品都是没有语音的，只是一些战斗音效似乎还让玩家们无法真正燃烧起来。随着载体从卡带变成光盘，语音和动画纷纷加入到游戏中，让本来只是有音效的战斗更加热血，之前只是一闪而过的台词也更被玩家



们注意了。不过，卡带为载体的机战仍然没有语音确实有些可惜，但是在玩的时候自己照着台词喊反倒成为了一种新的乐趣。

自从《机战ALPHA》推出之后，眼镜厂在机战系列的多元化发展上加大力度。和机战相关的各种各样的活动举办的很频繁，还利用《原创世纪》的剧本设定推出动画，使《机战》这个大作系列逐渐多元化，涉及更多的领域。

机战的系统随着每一作的推出也在进行不断调整，这对于它来说也只是比较小的影响，只要机器人动画存在一天，《机战》就能立足下去。



最终幻想系列回顾



1987年，当时还是小型游戏软件开发公司的SQUARE，因为之前推出的几款游戏销量均不甚理想而出现经济危机。面对这个困景，公司的骨干成员坂口博信准备做最后一搏，计划以竞争对手ENIX的日本国民RPG《勇者斗恶龙》为对象，开发一部全新风格的反勇者路线RPG游戏。当时的坂口博信这样描述他的想法：



“我一直对自己所创作的游戏感到非常不满意，于是我下定决心，对自己说：‘好吧，这将是我的最后一击。’最终幻想这个名称便由此而来，其实它是指那将会是我最后的一个作品。”

FF终于在1987年底发售，销量为52万，虽然在当时还比不上DQ，但这个成绩已经足够让SQUARE摆脱深陷财务泥潭的窘境，并且也为下一作筹集到了充足的开发资金。从系列第3代起FF成为百万级（日本国内销量140万）的白金大作，波澜壮阔的情节与电影化的表现手法与DQ系列并称为日本两大国民RPG之一，同时也令SQUARE一跃进入一流游戏软件开发商的行列。

永不终结的最终幻想

FF初代能够成功的一个重要因素，是由于有伊朗的天才程序员Nasir Gebelli所编写的程序。当中最为著名的就是飞空艇快速移动的功能，有人说以FC的机能而言是根本不可能的速度，但能够这么做是因为利用到主机的bug，并且称赞是超越了FC的技术。同时游戏里也有很多bug，被不少玩家认为是开发人员刻意保留下来的供测试用秘技。

FF2以故事性为主，同时也是同伴死亡最多的一作，被喻为最恶的剧情。因为在游戏开发的途中，坂口博信的母亲在一场火灾里不幸去世，这也算是一种变相的寄托哀思吧。另外，系列招牌吉祥物陆行鸟和之后每代都与飞空艇有渊源关系的希德，都在本作里首次登场。

FF3创造了系列第一回销量突破百万的佳绩，采用了多元转职系统，各种职业特技像是盗贼的偷取、龙骑士的跳跃、魔剑士的暗黑等等均由本作开始，华丽演出的召唤兽也是从这代开始加入的，身为系列另一吉祥物的飞天猪莫咕利也首次亮相。顺带一提，FC版的难度之高在当年很出名，最终迷宫相当复杂遇敌率又高而且还没有记录点，因此也是通关人数最少的一代FF。

在FF3制作完成以后，负责前三作剧本的寺田宪史离开了SQUARE，于是FF4改换成时田贵



交友 云南 段俊松 一狼的形象不错，笑一笑会更好点。
男，14岁，云南省昆明市西山区红庙村金翅路，650118



司(代表作有《半熟英雄》和《寄生前夜》系列)撰写剧本。本作最大的亮点是由伊藤裕之设计的全新战斗系统——ATB(Active Time Battle,即时战斗系统),在战斗中时间会真实地流逝而不同于以往单纯的回合制模式，随后SQUARE为这个战斗系统申请了注册专利。伊藤裕之设计的游戏也是以能够低等级通关而闻名,他对游戏细节的地方做出了许多改良,比如说终于在迷宫内加入记录点等等。另外,FF4男女主角的主题曲“Theme of Love”和水晶序曲“Prelude”，同时入选进日本小学音乐教科书当中。

FF5是由坂口博信一手培养起来的北濑佳范首次担任剧本的FF，也是系列第一次有日文汉字出现的FF，国内有不少玩家正是从此代开始接触FF的。本作里首次出现按住取消键可以快走的设定，并且引入FF3的多元转职以及FF4的ATB,再加上自由度相当高的能力值学习系统和新的职业,为系列带来了超过两百万的销量(日本国内245万),令FF的地位与DQ系列并驾齐驱。后来以设计FF角色而闻名的野村哲也，在本作的开发途中加入进来，负责怪物图像的绘制工作。

作为SFC平台上的最后一部系列，FF6是首次不以中世纪魔法时代为背景，而改为以魔法消失的近代工业革命时期为背景。本作不论是剧情还是系统都受到了业界和玩家的高度评价，被誉为与后FF时代分水岭的经典之作。可是高达11400日圆的高额售价，导致销量上比起前作并没有明显的增长（日本国内255万），这也是促使后来的FF7叛逃至索尼的PS平台阵营，将受到诸多限制的游戏卡带换成以光碟格式为载体的一个重要因素。

FF7是由北濑佳范为监督、野村哲也为人设、野岛一成为剧本的黄金三人组联手打造，第一次以近未来的现实世界为背景的次世代FF。全3D的画面表现，加上游戏中穿插了大量的过场CG动画，为系列带来三百万以上的销量。本作在欧美地区的影响力极广，女主角艾莉丝于作品中盘死掉的剧情安排在游戏业开创了一个先河，全球累计销量突破一千万为系列之最，FF系列也正式步入世界性品牌的行列。

在FF7发售后半年，被坂口博信挖至旗下的制作人松野泰己，率领《皇家骑士团》小组和伊藤裕之等FF系列的原班人马,只用了1年的开发时间就推出了自己在SQUARE的首部作品FFT。游戏的风格与玩法跟《皇家骑士团》系列相当神似，令不少原作死忠颇有微词，直到2002年Quest会社把游戏开发部门整个转让给SQUARE后才告一段落。至于后来的FFTA系列则跟松野个人的关系并不是很大，当然作品的背景直接借用了他在大学时代就差不多完成的伊瓦利斯大陆世界观。



FF8在我国乃至亚洲范围内造成的影响力非常深远，是第一款以8头身的等身大比例在游戏中表现角色造型的FF，也是系列首次尝试以恋爱为主题的作品。华丽的人设和CG为本作取得了系列日版最高的销量（369万），并且第一次邀请到女歌手演唱主题曲。“Eyes On Me”是游戏音乐史上的杰出代表之一，单曲销量突破50万张，身为亚洲歌后的王菲也因此荣获1999年的日本金碟奖。

其实早在FF7制作完成后不久，FF8和FF9便同时启动了开发工作，不过后者主要是由SQUARE在美国夏威夷分部的工作人员进行开发,设计ATB系统的伊藤裕之担任监督，身为FF之父的坂口博信则负责剧本原案。游戏以回归系列原点为主题，不过卡通渲染风格的Q版角色饱受后FF时代的玩家批评，再加上跟DQ7的发售

特别策划



时间撞车等因素，系列首次出现销量比前作显著下滑的现象。

诞生于PS2平台上的FF10,与FF7并列为系列最高人气。第一次采用声优为游戏里的主要角色配音,实现了语音版质的进化和飞跃。本作抛弃了已经成为系列特色的ATB系统而改成回合制战斗，召唤兽则以可直接控制的形式在战斗过程中现身。此代剧情在系列里被认为是最晦涩难懂的，而且首次出现意味不明的结局画面，为系列第一个续作FF10-2的推出埋下了伏笔。

FF11是系列首度网络化的作品,战斗方式采用类似于A・RPG的真实时间系统,在网络游戏中首创需要不同玩家间的合作才能使出绝招的连携系统,之后其它网游也开始借鉴。多元化的战斗也是前所未有,游戏的职业平衡性问题也在网络上引发了大范围的讨论热潮。迄今为止共推出过3张扩张资料片,销量和评价都反响平平。

FF12是系列最具有传奇色彩的一部作品。初期由松野泰己担当制作人，但是在开发途中坊间传出松野病倒的消息，后来改由河津秋敏接任执行制作人，导致游戏的开发周期长达5年之久。本作采用了ATB进化后的ADB（Active Dimension Battle，即时多维战斗）系统，也是系列中唯一获得《FAMI通》杂志40分满分评价的FF。虽说FF12的本土销量落下了毁誉参半的口实，可玩家还是从作品中领略到了松野泰己作为集原案、剧本及监修于一身所散发出来的独特人格魄力。

今年底，FF系列的最新一作《纷争 最终幻想》即将推出。作为这个系列诞生20周年的纪念性质作品，首次采用历代角色大乱斗的游戏方式让人眼前一亮，而随着发售日期的临近，官方公布的角色数量也越来越多，期待值不断攀升。到底本作的变革会带给我们什么样的惊喜，请拭目以待12月18号发售日当天的答案揭晓。

传说系列的唯美变迁

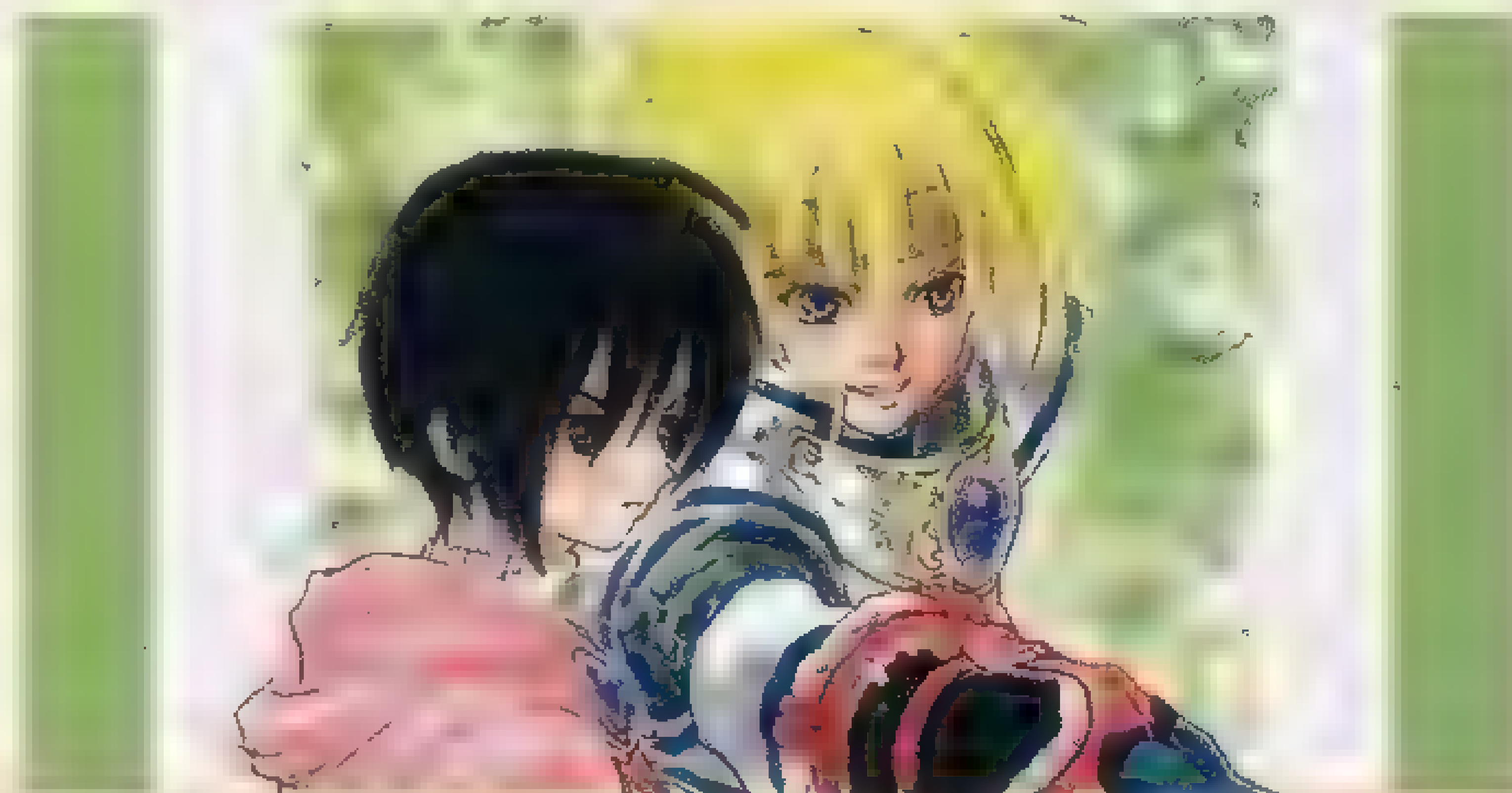


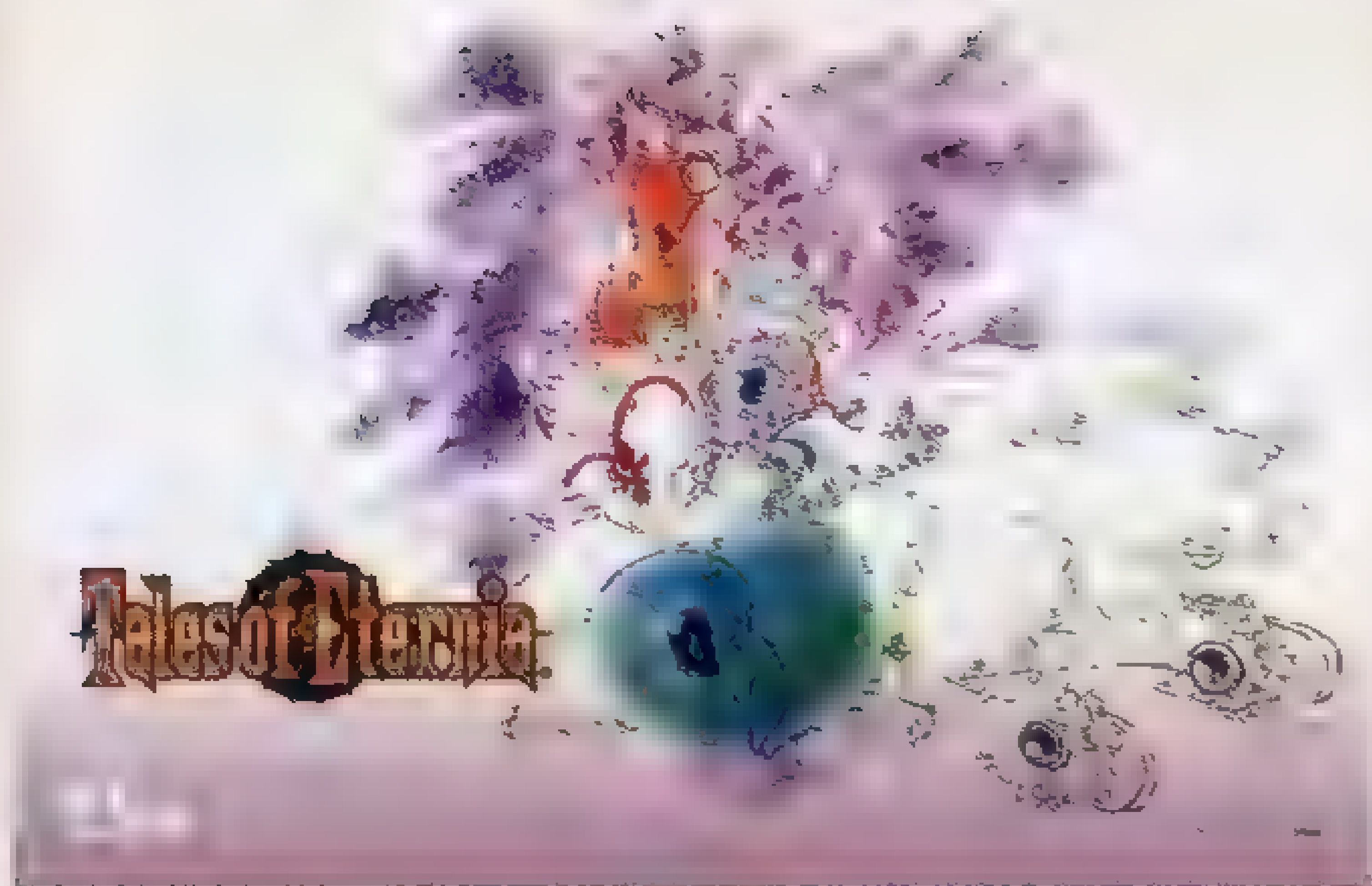
1995年12月15日，NAMCO公司于任天堂的SFC平台上推出了一款具有划时代意义的RPG游戏，她就是如今在游戏圈大红大紫的传说系列中的第一个作品——《幻想传说》。尽管发售时间是在SFC的末期，但游戏还是凭借着出色的品质获得了25万份的可观销量，而在后来又陆续移植到PS、GBA和PSP平台，是系列复刻次数最多的一代。在去年12月间NAMCO发表的官方新闻中，正式宣布传说系列的全球累计销量已经顺利突破1000万份。

步入量产的传说系列

传说系列的世界观主要以剑与魔法的“奇幻”风格作为基调，并且以魔法为原动力发展出科学技术（《幻想传说》的魔科学、《宿命传说》的透镜技术、《永恒传说》的晶灵学等），最近的作品也加入了不少现代化风格的元素。除此之外，飞行工具和超现实兵器等高度集结古代文明的“科幻”原素也有出现。

传说系列的剧情虽然比较认真严肃,主人公由于某些事件或是某些目的而背井离乡开始旅行,在旅途中遇到各种各样的同伴和敌人,最后被卷入进影响全世界的事件当中,通常都是以这种





带有复古童话色彩的王道故事为基本，着重描写同伴与敌人之间的心理是系列的特征之一。但是在支线剧情的日常对话中，比其它同类的RPG更加多地彰显角色的性格特征，经常使用“！”、“？”、“……”等充满漫画手法的感情符号，使人物的心理表现力更加丰富。

在角色设计方面，主要由藤岛康介（代表作《我的女神》、《逮捕令》、《樱大战》）和猪股睦美两位画师负责，与走写实化路线的FF系列截然不同，唯美的2D画风是传说系列的一大特点，主题曲和片头动画也是传说系列不可或缺的重要元素。首次采用主题曲的是第一作的《幻想传说》，而由第二作《宿命传说》开始有配合着主题曲的片头动画。另外，从系列最初的《幻想传说》开始就采用在日本受欢迎的大牌声优为游戏角色配音，完全不考虑经验和名声少的新人，这种做法赢得了大量女性玩家的青睐。

传说系列的战斗系统尤其值得称道，系列有一款共通的战斗系统，称为“线性动作战斗系统”（LinearMotion Battle System，通常缩写为LMBS）。所谓的线性动作战斗系统是同伴和敌人都在画面中的同一条战线上，按照玩家按键使人物进行攻击、防御和念咒的系统。操作方法与对战型格斗游戏类同，分为普通攻击(方向键配合攻击键)、技能(自己设定对应技能的方向键及技能键)、防御及战术安排等，而不需要像格斗游戏输入复杂的指令来使出必杀技。在战斗中我方最多有4人参加，并且可以指定非玩家控制角色的作战方针来自动行动，或者把全部角色交给AI控制，利用选单画面来发动魔法和特技。

系列历代的战斗系统

线性动作战斗系统（LMBS）

采用作品 幻想传说（SFC、GBA版）、换装迷宫系列

增强式线性动作战斗系统（E-LMBS）

采用作品 宿命传说（PS版）

本系统是以《幻想传说》的系统改良。因为PS平台的丰富表现力及艳丽的画面技术，能加入身长5米的巨人和8只敌人的多人战斗等。

改进式线性动作战斗系统（P-LMBS）

采用作品 幻想传说（PS版）

基本上与上述两个系统相同，但中级以上的魔法有连打效果，也能连续两次普通攻击。在选单画面中首次出现能发动技能的“特技捷径”。

进取式线性动作战斗系统（A-LMBS）

采用作品 永恒传说

其他角色也能在使用中级以上的魔法时移动，也可能连续三次普通攻击，比较容易连击，使战斗的速度感增加。战斗接口也被更新，加入人物头像。从此成为以后传说系列战斗系统的基础。

信任及战略线性动作战斗系统（TT-LMBS）

采用作品 宿命传说2

加入“精神点（SP）”。因为这样只是攻击是不能取胜，所以需要运用高度的策略。

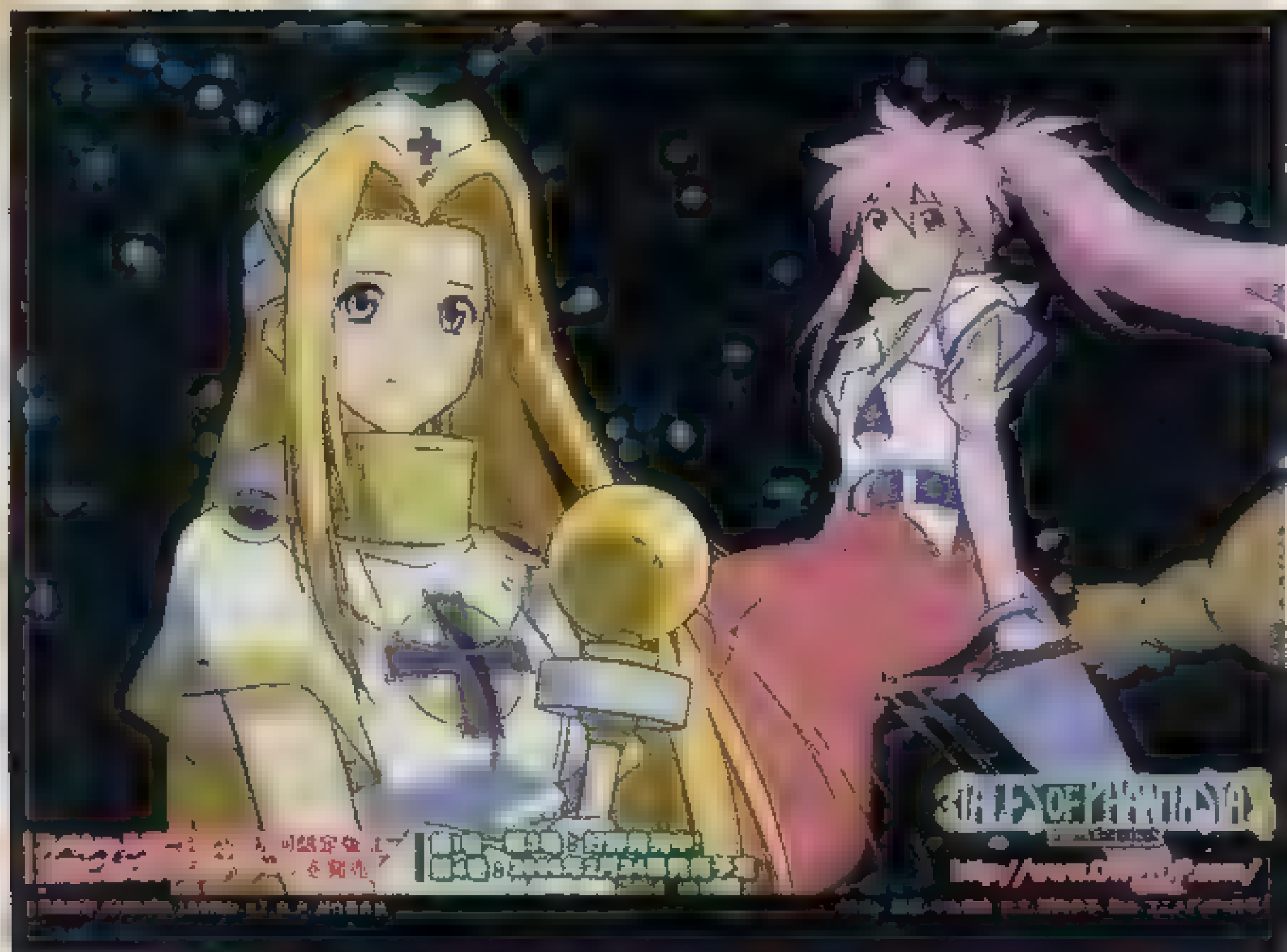
多战线式线性动作战斗系统（ML-LMBS）

采用作品 仙乐传说

系列第一次3D战斗，由敌我之间拉出多条看不到的战线。CPU能自由移动，但由于玩家看不到战线，所以不能自由移动。



特别策划



三战线式线性动作战斗系统（3L-LMBS）

采用作品■ 重生传说

本系统由1条改为3条线，而TP则被“Force”取代。

交叉式线性动作战斗系统（X-LMBS）

采用作品■ 神话传说

由以前的线性动作战斗系统细微改良。

自由范围线性动作战斗系统（FR-LMBS）

采用作品■ 深渊传说、世界传说、仙乐传说 拉达特斯克的骑士

由《仙乐传说》的“多战线式线性动作战斗系统(ML-LMBS)”改良之后形成的，玩家能在战场上完全自由移动。

三对三线性动作战斗系统（3on3 LMBS）

采用作品■ 暴风传说

完全3D化的三战线式线性动作战斗系统。

高空线性动作战斗系统（AR-LMBS）

采用作品■ 宿命传说（PS2版）

由E-LMBS改良，不单在地上，空中也能连击。

次元跨越线性动作战斗系统（DS-LMBS）

采用作品■ 纯真传说

《深渊传说》的“自由范围线性动作战斗系统（FR-LMBS）”为基础与《宿命传说》的“高空线性动作战斗系统(AR-LMBS)”的混合改良。

同样也是在今年年底，传说系列的最新一作《心之传说》也将推出。本作破天荒地会同时发售两个版本——过场动画分别是2D动画和3DCG，NAMCO为何要采用这种方式的用意目前还不曾得知，或许这次是把传说系列向3D化方向发展的试金石。另外值得一提的是，游戏的主题曲已经确认将由系列人气最高的《宿命传说》主题曲演唱者DEEN演唱。12月11日，让我们一同期待《心之传说》的降临。

掌机上火纹的历程

虽说火纹生父加贺昭三的离去使得我们可能在也无缘见到类似系谱那样史诗般的绘卷。但从现在的事实来看。到也未尝不是一件好事。

因为，加贺离开后的《火纹》。已经逐渐变得更成熟，脱离了固定的制作模式。并且以新的系统及独特的魅力吸引了更多的玩家。



打破沉寂的封印

加贺离职后，火纹这个系列也曾一度面临着夭折的危险。在低谷期，成广通等火纹制作小组的核心人物终于决定要重新制作出一款超越之前作品的火纹新作。当时正值GBA发售不久，掌机市场的战争日渐激烈。也恰好是火纹诞生的12周年。于是任天堂在2002年公布了火纹的第一款掌机平台的游戏——《封印之剑》

对于最先接触的是《纹谜》、《系谱》等SFC平台作品的玩家来说。已经习惯了那种中世纪欧洲的风格的画面，但是到了掌机时代，为了配合掌机的机能，以及由于掌机玩家普遍年龄比家用机玩家低。为了打入掌机市场，扩展新的玩家群。所以这次由金田荣路作画监督，



鲜亮活泼的色彩，感觉有些Q版的细腻的人物造型。感觉整个画面都圆润很多。一下子就让残酷的战争历史题材变得活份起来。

同时本作最大的革新就是支援系统了，这个从《圣战系谱》的恋爱系统萌芽的要素，在《封印之剑》中被定义了重要的含义，两名特定的角色站在一起待机超过一定的回合数之后，在菜单里就会出现“支援”选项，然后通过对话。两个人就具有了支援效果，根据两人的属性特点，给予回避、命中等的加成。而且，支援也不像《圣战系谱》中那样是固定的，而是有等级概念的，在一起待机的时间越多，支援等级越高，能力加成也越高。另外加入了支援对话，在游戏中通过侧面的对话更完整的体现了庞大的世界观和丰富的剧情。

除此以外，武器熟练度可以随武器使用的次数增加而提升，游戏中还有分支剧情和最后的多结局等。这些要素融合了前几作的优秀特点并且加以创新，使得《封印之剑》成了集众作优点的大成之作。不过从总体上来讲，《封印之剑》的系统框架更侧重与《纹章之迷》。另外值得一提的是封印最后过版的通信斗技场。利用掌机这个方便的平台，可以和周围的朋友通信对战，无疑就是增加了游戏的一大乐趣。

封印之剑玩通版后，根据通版的次数，可以加入隐藏人物，一共九个。可以在挑战模式中



使用。也就是说，如果真想完美收齐所有的角色，就要通九次。并且，虽然《封印之剑》的难度不是很高，但是通版后增加的《封印之剑》的Hard模式还是非常值得玩家去挑战的。

总体上来说，掌机平台上的第一作大获成功，在加贺离开后，新的火纹把我们带入了另一个全新的剑与魔法的世界，让我们体会到了原来在掌机上也玩到如此高水准的战略游戏，更为以后的几款掌机作品奠定了坚实的基础。

在烈火中永生



在GBA三作中，国内玩家公认《烈火之剑》的人气是最高的，系统最成熟稳定。（但有意思的是，日本游戏权威杂志《FAMI通》对三作评分中，《烈火之剑》却是最低的）。虽然是以前传的形式对《封印之剑》的故事进行补完，但是本作对于人物的刻画以及对于故事剧情的拿捏都恰到好处。包括作为敌人的奈鲁卡鲁的侧面描写都让人津津乐道。并且在对话的时候人物面部表情的变化与眼睛的闪动，让画面更真实，更有感染力。同时过场CG的出现也让游戏的变现手法更丰富，并且在通关后还可以有CG欣赏模式。BGM收集模式和支援对话收集模式。并且许多要素还是必须要和《封印之剑》联动或者从《月刊Nintendo》下载取得。游戏可收集要素的多样性也是提高游戏耐玩度的一个重要的手段。

另外不得不提及《烈火之剑》的教学模式琳篇。有些章节必须按照流程的安排，按照程序设定好的路线进行或使用道具，这个设定对于许多老玩家来说有些耽误时间，不过好在剧情还算紧凑，再加上制作的素质出色，另外对于刚刚接触火纹的玩家来说，这个教学章的存在让玩家更快的上手游戏，到也十分方便，只是强制按照程序的规定走有些不人性化。但是却丝毫没有影响她的高人气。（就在《烈火之剑》发售的同时，



《掌机迷》正好创刊…在烈火中永生。XD）

丰富的要素，恰当的平台，以及足够的宣传和良好的游戏素质。使得许多以前没有接触过火纹的朋友也都渐渐对火纹这个“剑与魔法”的世界有了兴趣。总体上说《烈火之剑》在游戏系统方面仅仅是对《封印之剑》的原有系统做了些调整，基本还是一样的。一样的数据库，一样的开发引擎。但是，却融入了许多更加有意思的因素。比如“天气状况”、“军师系统”等。相对《封印之剑》，系统的整体完成度已经非常高了，近乎完美了。但是就在大多数玩家都认为以后的掌机火纹的系统都会类似《烈火之剑》的时候，新作《圣魔的光石》的发售却让所有人惊叹，系统从整体上又进行了巨大的变革。

投圣魔光石问路

对于宣布了要重新回归家用机，并且在GBA平台的最后一部火纹，圣魔光石大胆地抛开了已经大获成功的前两作的系统，大胆的进行了革新。以《封印之剑》和《外传》的系统为原点，融合了两部作品的出色之处，同时大量加入了新的要素。使本作上升到一个全新的高度。

最有特色的当属分支转职系统。到了一定等级后可以向不同的路线发展，玩家要从两种职业中做出选择。这样大大增加了趣味性和选择性，



也提高了游戏的自由度。同时又重新回归了某些职业的特技系统，譬如贯通、大盾等，使得游戏的平衡性进一步加大，不会出现某一职业独当一面的情况了。另外游戏采用了可以进入大地图的场景中战斗的要素，增加了游戏的自由度，可以在进入下一关之前先去扫清地图上的怪物。不像以往的作品只是在大地图上走马灯似的过度剧情，而是可以由玩家操纵主角在地图上驰骋。

而且这次也出现了新的敌人：魔物（虽然《外传》里出现过，但是作为掌机的火纹，还是第一次出现）。双主角分支剧情也让游戏更加有意思，同时也增加了游戏的耐玩性(至少要两个主角都玩一次吧)。另外本作仍然延续《封印之剑》的隐藏人物的模式，游戏通版后在"大陆魔物の退治"的自由模式中，玩家可以选择去‘ヴェルニの塔’或者‘ラグドゥ遗迹’进行挑战。并且在达成特定条件后就可以说的全部隐藏人物了。也同样是一共九名。同时还能在塔和遗迹中取得珍贵的稀有道具，很有外传的感觉。

总之，《圣魔》是在前两作的成功下作出了大胆尝试和改革的作品。同时许多要素也可以说是在试探性为家用机上的两作以及向DS平台进军的问路石，但是，由于许多系统不是很完善，所以在后来的作品中并没有保留。



涅磐重生的光之剑

从DS的发售那天开始，关于火纹什么时候在DS上出新作就一直引发无数玩家的争论，经过了4年的翘首等待。DS版的火纹终于千呼万唤始出来，但是很可惜，发售的新作并不是全新的原创剧情，而是非常保守的在这个“新”平台上复刻了火纹系列的第一作《暗黑龙与光之剑》。并且任天堂并没有像玩家预测的那样充分的利用DS的机能设计出什么更加新颖的操作方式(譬如有段时间一直再想，龙族的喷火如果




是靠对DS吹气而造成伤害就好了— —)。所以这不禁让玩家对任天堂的不厚道和小心翼翼感到失望，但是随着发售日的临近，在各大媒体杂志上曝光的系统介绍，却让整个玩家群沸腾了。（其实，光是看这个人设就够沸腾的了。汗）

虽然这次的复刻版主体上保留着加贺时代的故事背景和框架，但是却将原来的一些系统重新定义。其中最让人关注的就是“死人系统”。关于《火纹》里人死不能复生的惯例，已经延续了近20年，尤其是当加入了通关后生存评价的时候，更是让玩家在游戏的过程中小心翼翼，生怕一个不小心死掉一个队员影响到最后的评价。游戏的制作者这样的设定，也是为了更真实的表现出战争的残酷以及游戏的真实感。而本次的系统中，不但取消了生存评价，而且反倒鼓励其玩家牺牲掉队中的成员，不但在序章就强制安排了我方的一名队员去送死，更是在进入特定外传章节的时候规定我方队伍中不能超过14位成员的这个近乎变态的设定，这也就意味着如果想见到全人物58名队员（十六章二选一算一个），就必须要死掉44名队员，占整个部队的3/4。并且在玩家队伍中成员达不到14个的时候，还会随机分配给玩家一些没有人物头像的杂兵来继续战斗。

对于这个首次出现就颠覆了历代系统，在玩家中引起轩然大波的新要素。包子到是觉得算是更成熟的起点。首先，制作者当初的初衷就是要表现战争的无情与战友离别的痛苦。只有当自己精心培养的同伴死去后，才能更深刻的认识到这一点。但是在实际游戏中，大多数玩家为了避免死掉同伴而影响到最终评价。通过凹点、过度的使用斗技场，甚至修改等渠道避免了死掉同伴，这无疑是有违游戏制作的初衷，并且这样小心翼翼的进行游戏，也会对游戏的乐趣大打折扣，无法充分的体验到战略游戏的精髓。就像玩家自己给自己局限了一个思维的框框把自己引向了一个死胡同，这次的复刻版就是要打破这个枷锁，让这部作品所想表达的含义真正呈现在玩家面前。所以各人认为死人系统还是非常成功的。

另外，这次复刻版的另一个重大的变革就是可以平行转职，也就是说可以根据自己的喜好让某些成员转职成其他不同的职业。而且利用DS的网络功能开通了网络商店也无疑是让游戏的趣味性得到了提升，玩家在初期就可以买到隐藏的转职道具和一些稀有的武器。这次的通信对战也不再是“麻将牌”风格的对战了，而是可以在游戏地图中进行战斗，代入感一下子就能把玩家之间的距离拉近了许多。至于武器锻造系统，首次被引用到了掌机，不过每章只能锻造一把武器，且价格异常昂贵，所以稍微显有些不实用。总之，这么多新的系统如果要都一一道来是不可能了，尽管许多玩家都觉得这次的改动太大了不喜欢，但是还是值得高兴的，因为有改动，有尝试，才会出现更好的作品。所以，这些新的系统也一定会在以后的新作中更加成熟起来的。



其实从这次的这些巨大的变革就不难看出任天堂为什么要在DS上做一部复刻作品的用意了。因为这些新要素的变化太大，如果在一个新平台上冒然出现一部大刀阔斧的改革的面目全非的新作，那火纹就真要面临着停止研发的危险了。所以这次通过初代游戏的人气而保证销量，再大胆进行革新的作品，通过不断尝试和改变，在不久的将来，真正属于DS平台的剑与魔法的传奇，一定会呈现在我们的眼前的，涅磐重生的光之剑一定会再次绽放出奇迹的光芒。



全文后记



本文提到的这几部游戏系列，无一例外都是在国内外拥有大量的忠实铁杆。尽管在这些作品当中，有的系列已经走向没落，有的系列则正在找寻新的突破口……不过无论怎样，这些游戏都陪伴着我们这批人长大，并且对我们产生了不同程度的影响；最有意思的是，这些游戏本身也都在不断地成长和进化着。看到它们的新作而回忆起从前的游戏时光，你不认为自己是一个充满快乐的玩家吗？

特别策划



本期小编推荐超值周边！

游戏周边街

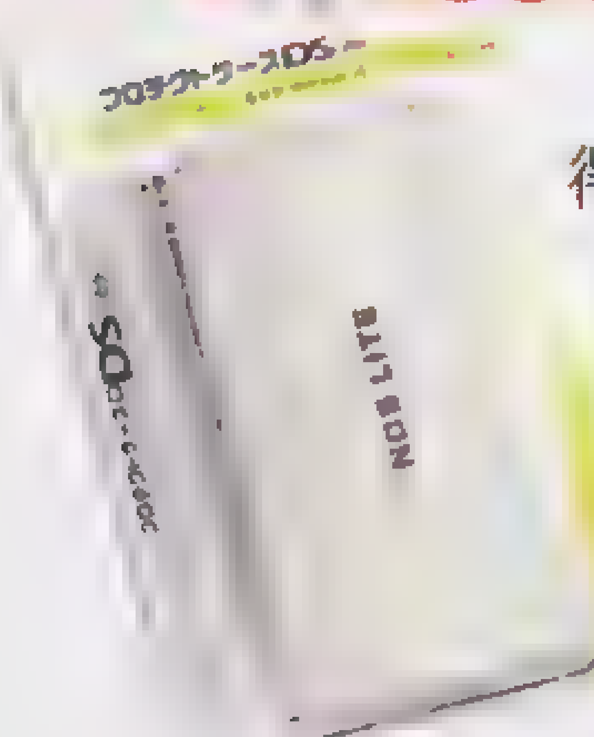
无论你是爱机还是显摆，追求时尚又或是为了吸引眼球，你来对了，这里都是最新最酷的好东东！

文/EFSKY
责编/翔武
美编/包子

周边除了实用之外，它另一个用处就是展示自己的个性，但若周边太多，在这么多的周边中找出一个适合自己的实在是难事，不过没关系，这期由作者来给大家介绍几款非常不错的周边，相信一定有适合你的，大家请看吧。

时尚保护 POLLUX NDSL保护盖

厂商：POLLUX
售价：30 元



一直以来NDSL的外壳都被誉为指纹采集器，为了使得NDSL靓丽的外壳不受损害，那么一款精致的保护壳就是必须的了，好的保护壳，可以保护NDSL免受损害，还可以增加NDSL的美观度，让你的NDSL有独特的风格，秀出你自己，这款pollux保护壳就会成为NDSL的保护伞，呵护你的主机，pollux保护壳采用了聚碳酸酯材料，这种材料最大的特点就是坚固耐用，而为了让保护壳更具有时尚的元素，厂商在特意在pollux保护壳聚碳酸酯材料里面添加了金粉和银粉，这样就更加时尚，让保护壳看起来更家华丽，pollux保护壳得模具十分出色，严格按照NDSL的模具设计，可以轻松自如的把NDSL安放好，对于NDSL上盖的LOGO，保护壳也做了镂空的处理，这样可以把LOGO显露出来，不必担心LOGO的问题，对于一些细节pollux保护壳也做的十分出色，比如NDSL的转轴部分，都可以很好的对应到起来，为了满足不同人群的需要，保护壳还有多个颜色，可以自由搭配，给NDSL选择这样一款兼顾保护、美观于手感为一体的保护壳，可以让你的NDSL更加时尚，为主机增添一份贴心的保护。

☆☆翔武推荐入手人群☆☆

[illegible]

球迷最爱的装备 PSP NBA主题保护套装



每个热血男儿都对篮球十分向往，NBA无论是在美国还是国内都掀起了一轮又一轮的热潮，相关主题的保护套装自然成为球迷兼游戏迷的首选装备了，这套NBA主题套装包括保护包，挂绳，屏幕清洁布，车载充电器，UMD保护壳。保护包采用了EVA材料坚固耐磨可以起到很好的保护作用，抗冲击，耐磨可以很好的保护PSP不受损伤。表面和篮球一样的质感，个性鲜明，中间有大大的NBA字样，保护包做到了新老兼顾，无论是新版PSP还是老版PSP都可以顺利的放入，喜爱NBA的朋友都有自己钟爱的球队，保护套装的屏幕清洁布上收录了全部30支NBA球队的队标，对球迷来说是不可多得的装备。

对于有车族来说，车载充电器也是很使用的周边，可以很方便的在车上给PSP充电。PSP NBA主题保护套装是一款专为球迷打造的周边产品，推荐喜欢NBA的玩家购买。售价大约30美元。

☆☆翔武推荐入手人群☆☆

这个包真是充满了运动气息啊，特别是用类似篮球外表的材质，摸起来也很有手感，对于热爱篮球的游戏玩家来说，这款包真是再适合不过了。

晶莹剔透PSP2000 POLLUX 水晶盒保护壳

水晶壳一直是保护数码周边产品的首选，水晶壳被广泛应用到手机保护上面，对应PSP来说水晶壳也是很好的选择，PSP2000 POLLUX 水晶保护壳，就是为PSP量身定制的产品，PSP2000 POLLUX 水晶盒保护壳采用了吸塑包装，使得产品的包装成本得到了控制，一款好的PSP水晶壳最重要的就是方便，要考虑到更换UMD的问题，PSP2000 POLLUX 水晶保护壳可以保护整个机体，与PSP2000主机紧密结合，游戏操作和更换UMD都不会受影响，做到了方便。



PSP2000 POLLUX 水晶保护壳的精细之处还表现在对接口位置的把握，耳机接口电源接口都很好的留出了位置，PSP2000 POLLUX 水晶保护壳采用了分体设计，便于拆卸，底部采用了卡扣设计，这样可以让两片水晶保护壳紧密的贴合在一起，不用担心水晶壳会脱落。

对于按键的位置水晶壳也做了很好的处理，没有留出单个的位置是考虑到制造工艺和对按键的磨损，值得一提的是，PSP2000 POLLUX 水晶保护壳在顶部接口都预留有空位，方便外设如摄像头或者GPS的安装，而需要频繁更换的记忆棒卡槽也留出了位置可以方便更换记忆棒而无需再拆卸掉水晶壳。

可以打开的电影支架，是一个相当贴心的设计，这样对于喜欢用PSP欣赏音乐的朋友来说水晶壳在保护之外又多了一个更重要的功能，就是充当电影支架。支架的位置可以调整，让您获得最佳的观赏角度。

厂商：POLLUX
售价：48元

水晶壳的手感主要取决于其材质和注模的合理性，PSP2000 POLLUX 水晶保护壳采用进口PC原料构成，高强度，高韧性，防碰撞，防刮花，防摔，此外PSP2000 POLLUX 水晶保护壳的设计本身采用了超薄设计，材质很轻，即使是长时间的游戏。也不会让玩家感觉到和裸机有太大的差异，也不会有疲劳的感觉。

★☆翔武推荐入手人群☆★

[illegible]

完美手感NYKO NDSL握柄

厂商：NYKO
售价：29.9美元

掌机的便携性和游戏性得到了越来越多的电视游戏机玩家的认可，而掌机玩家考虑到主机外形的美观设计，和便携的考虑不可能象家用机那样有良好的手感，记得当初世嘉的主机SS就被称为格斗专用机，除了优秀的格斗游戏以外就是得益于格斗手柄了。

手感对于玩家来说是很重要的，不过这就为周边商提供了机会，NDSL的外形更时尚这是显而易见的不过完全没有操作的手感不能不说是遗憾，而NDSL的握柄周边也少之又少，NYKO出品的这个NDSL握柄周边将带给你全新的操作体验，手柄采用了烤漆设计，十分光滑，使得握柄看上去更加高贵，也和NDSL主机的材料十分接近，NDSL握柄的质量很轻，符合人体工程学设计。

握起来很舒服，即使长时间使用也不会有疲劳感，手柄里面有一块额外的电池可以为NDSL提供更持久的电力，这样不用担心NDSL的电力不够持久，NDSL的握柄固定十分牢固可以牢牢的固定住主机，不会有脱落的危险，而其他细节的地方如耳机空，电源都露在外面不会影响使用，这款由NYKO出品的握柄给追求操作体验的玩家带来全新的感觉。同时提供额外电池的设计也使得握柄的实用性更高。



★☆翔武推荐入手人群☆★

NDSL由于外型原因，有时感觉硌手，或者是手大的玩家有握不住的感觉，这个周边看来可以解决这个问题了，如果你也有这方面的困扰，推荐购买。

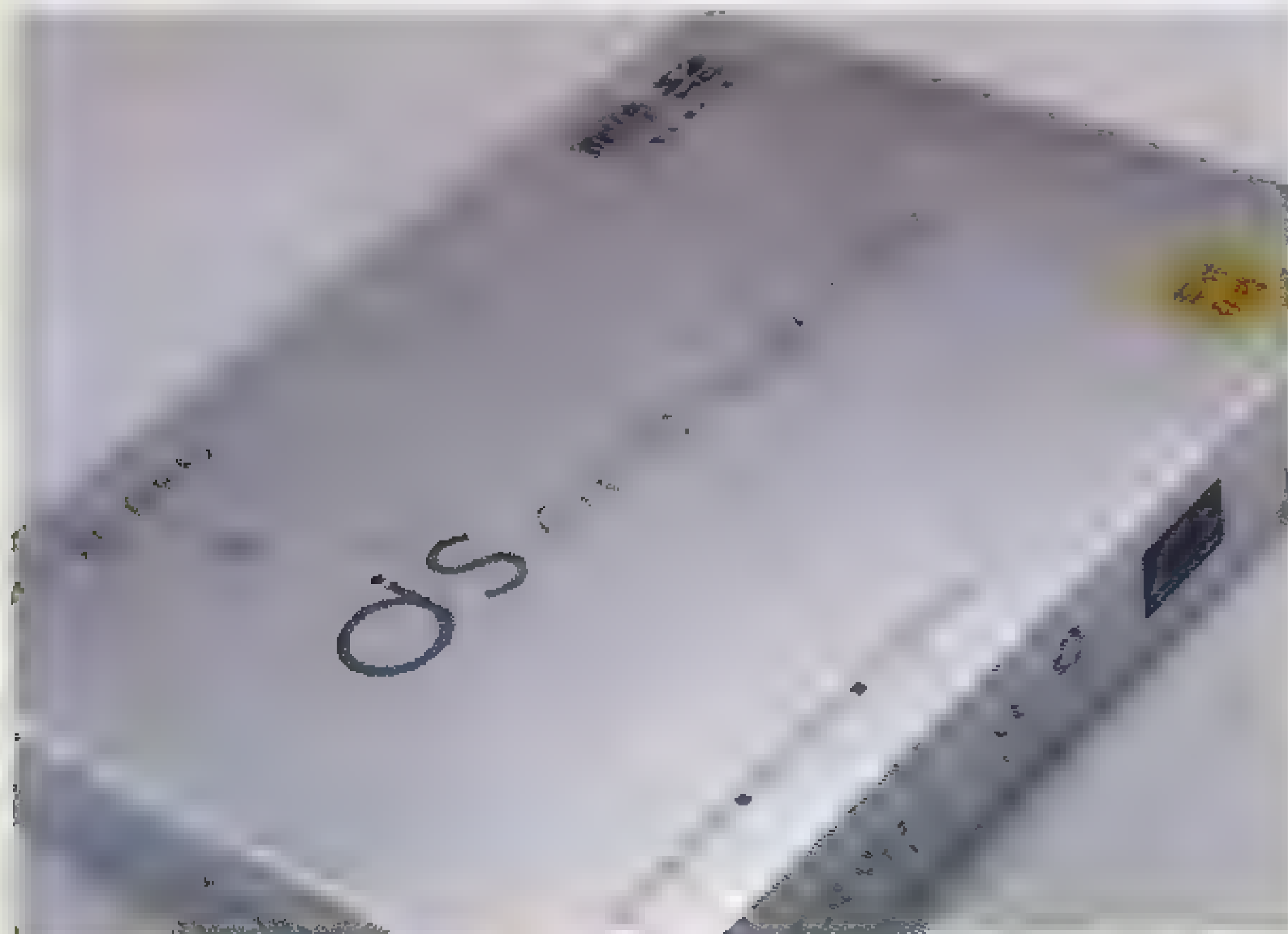


■文/willsoft工作室 FFsky
■责编/翔武 ■美编/包子

时下追求潮流是每个年轻人都热衷做的一件事情,这不仅体现在穿衣购物上，也体现在自身的着装搭配上。过去一般最显示身份的饰品大概就都是由黄金所打造的,不过现在,黄金已经不是最具气质和最有价值的装饰品了，铂金的出现掩盖了黄金在饰品上的锋芒。而此次SC ONE DS的新包装选取了纯白光泽铂金色,一方面从美观角度上，上升了不止一个档次,另一方面也凸显出SC DS ONE在烧录卡界的自身品牌价值。在说了这么多之后笔者还是为大家简单介绍下这款改版之后的SC DS ONE到底有何不同吧。

银色包装诠释完美创新

这次新版的SC DS ONE最直观的一点改变就是它的包装。熟悉SC的玩家都知道，之前SC在包装上显得并不是那么美观，从SLOT-2时代到SLOT-1时代，每款烧录卡在包装上总让人觉得并不能和其本身的产品价值相媲美，所以SC小组在吸取了诸多用户的意见后，就在包装上下了功夫,重新打造出了新风格的SC DS ONE。大家可以看到笔者在这次测评中收到的SC DS ONE样品在包装颜色上采用的是铂金色，显得尊雅高贵。在正面的右下角黄色的即时存档显得



十分醒目，因为这代表了当前SC DS ONE所独占的功能之一。而右上角的SDHC也表示了SC DS ONE在应付起大容量的TF卡也不在话下。



打开纸盒,可以看到包装里面有SC DS ONE烧录卡和读卡器各一个，整体显得比较简洁。SC DS ONE的卡带通体为白色，这点之前没有任何变化，卡带背部的中央位置可以看到用作固定的十字螺丝，背面卡槽的位置也有着TF插入的提示图案，给人感觉十分的人性化。相比于包装，SC DS ONE正面的贴纸和之前的就没有任何变化了，依旧是我们熟悉的标志，中间黄色的DS字样让人一眼就能看出其本身的作用。

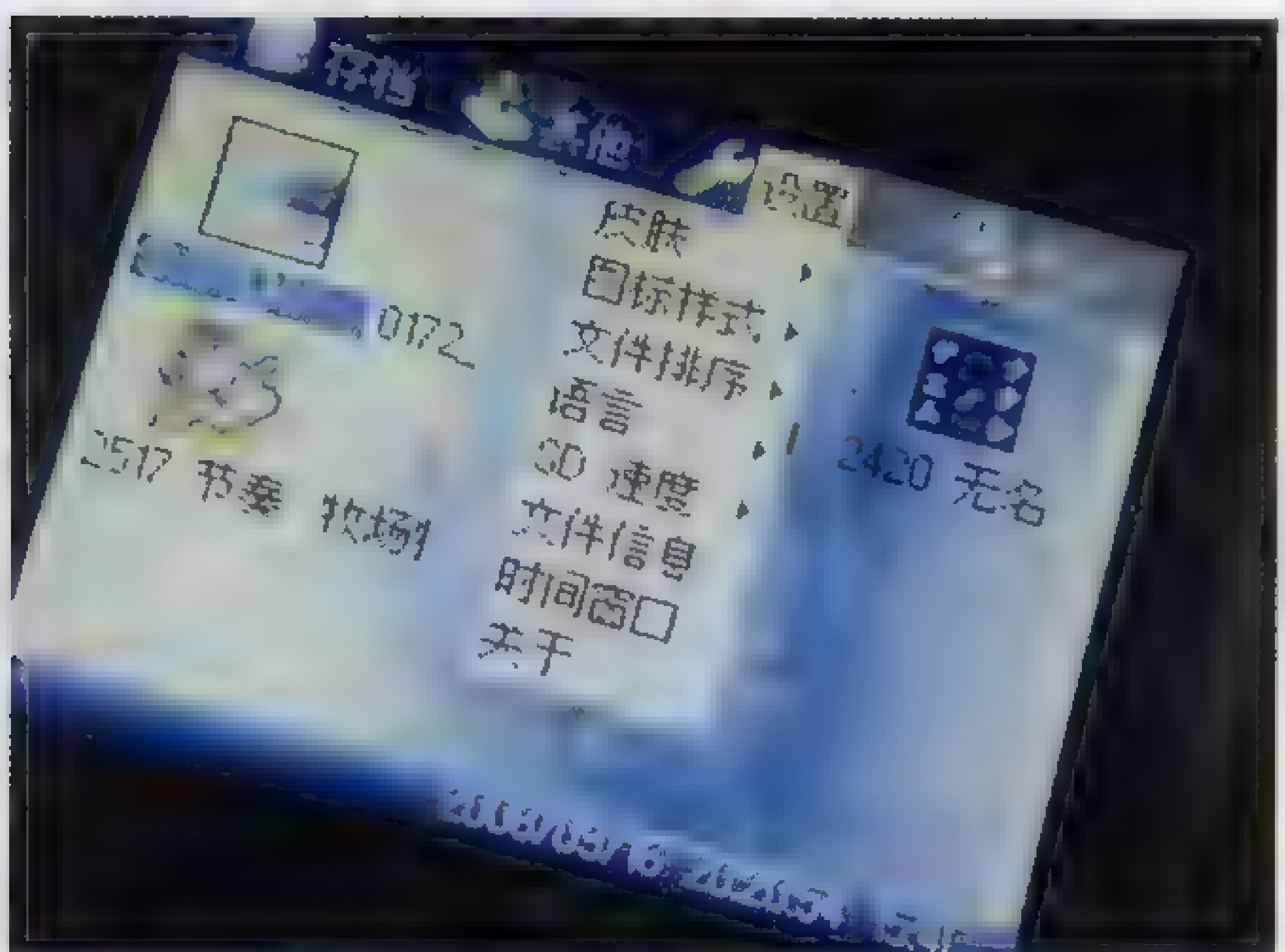
全球独创彰显技术实力

目前烧录卡的发展面临的技术瓶颈就是所拥有的功能太类似，除了软复位、金手指等必备的功能之外，很难有所创新和突破，即使被誉为“全民烧录卡”的R4在功能上也堪称薄弱，再加上R4自身品牌质量的下降,厂商不负责任的表现,玩家选购起烧录卡着实有很大的难度。所以这时考虑产品的附加特色就尤为突出了,一款烧录卡要是没有与众不同的特点,我们怎么有理由去选择呢？恰恰SC DS ONE在独有功能特点上做到了世界的前列,其本身的即时存档、即时攻略直到现在也没有被其他厂家所模仿出来，

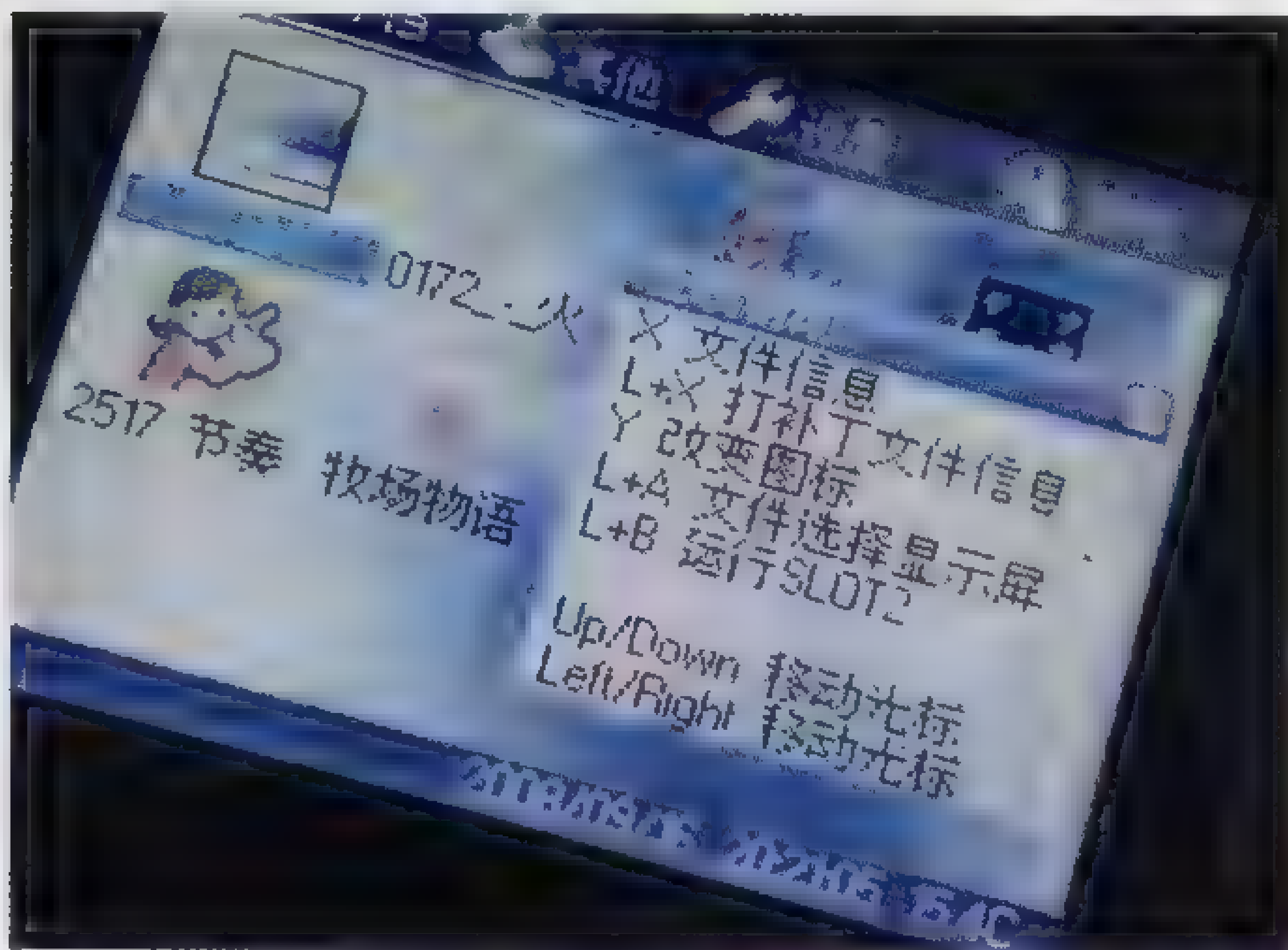


由此可见技术本身的难度和SC小组的研发实力。

当然考核烧录卡首要标准的还是游戏兼容性，所以在测试其他功能之前，笔者先来检查SC DS ONE的游戏兼容到底如何。在这次测试中笔者着重分三类进行测试：一种是刚刚被Dump出来的新游戏，一种是NDS刚发售时的耐玩老游戏，最后一种则是广大烧录卡或多或少在兼容上出现过问题的困难游戏。先从新游戏说起，在截稿当天笔者分别测试最新出的龙珠DS、星球大战原力释放、口袋妖怪白金等，均可以正常运行，在老游戏上超级马里奥DS 64、恶魔城 苍月的十字架也都能完美游戏，而在诸多的问题游戏上SC DS ONE依旧表现出色，像是频繁死机的恶魔城废墟的肖像、不能玩小游戏的新超级马里奥兄弟，剧情不能通过的勇者斗恶龙5、LOGO过后就黑屏的七日死游戏，SC DS ONE处理起来都不在话下，上面所说的问题都没有发生过，看来SC DS ONE在游戏的兼容上可以打个满分了。



对于上面提到过的必备功能：软复位和金手指，SC DS ONE做起来到底如何呢，笔者也为大家测试了一番，测试的结果令人满意，基本在软复位上，没有出现过黑屏或者死机的现象，笔者上面测试兼容性的时候都是用软复位一气呵成测试好的，而在金手指上，我着重挑选了比较热门的游戏，像是马里奥赛车DS、太鼓达人2等等，基本在开启金手指条目后都能看到效果，整个的测试过程和结果都着实令人满意。



所谓的大同功能测试完成后，也就该来测试下SC DS ONE的独有功能了。可能即时存档和即时金手指在平时不是个陌生的词汇，玩模拟器的玩家都会经常用到，而到了游戏主机上，就很少出现了，正是因此，SC DS ONE的即时存档和即时攻略彰显了SC小组的实力。在即时存档上，笔者选用了新马里奥兄弟这款游戏，毕竟作为ACT类的游戏，即时存档的功能最为突出，我们首先设置好菜单，然后进入游戏，在一个比较考验操作手感的地方，按L+R+上+SELECT调出了功能菜单，选择SAVE后按A键确认，进度百分比到100%时便存档完成，整个过程仅有2、3秒左右，接下来笔者尝试过这个难点，很遗憾没有过去，这时候换作一般的烧录卡就要重新开始这关了，而我用SC DS ONE按L+R+上+SELECT调出菜单，选择LOAD后按A键确认，这时你就能惊奇的发现游戏又回到了没有过那个地方的时候，这样笔者再重新尝试，很轻松的就过去了，这仅仅是即时存档的一个应用，而即时攻略则主要针对日文RPG等游戏，主要因为语言的限制，在游戏中随时随地查看攻略确实比起随身携带书本看攻略要方便很多。

良好售后体现大厂风范

SC作为从GBA时期走过的烧录卡厂商之一，其拥有的良好技术和优质售后使得玩家对其青睐有加，再加上SC DS ONE本身鲜明的功能特点，实在令人难以割舍，而面对当前鱼龙混杂的市场，低价风暴已经刮到了每个角落，不过SC DS ONE并不为所动容，这不仅是这家老牌厂商不屈从市场的表现，也是它自身品牌价值的最新证明。

非凡设计 Itouch DS Theme简略教程

■文/willsoft工作室 FFsky
■责编/翔武 ■美编/包子

国内著名的原创工作室威软工作室室携手ItouchDS小组，再次为大家带来了，全功能烧录卡ItouchDS的皮肤编辑器，ItouchDS烧录卡凭借低廉的价格，完善的功能深受广大玩家喜爱，touchDS主题编辑器沿袭了之前软件设计的风格，继续采用上下双屏的显示方式，看起来一目了然。在这次教程中笔者着重为大家讲解这款编辑器的使用，其他方面就不再赘述了，整个教程大致分为两个部分，分别介绍上下屏的皮肤制作和各个项目的对应功能。

上屏的处理制作

1、替换上屏背景：点击上半部分左侧的“上屏背景—浏览”，选择需要替换的图片，软件会自动根据NDS的屏幕大小来调整图片，不过还是应该尽量选择以256×192为倍数的比例图片，以避免图片因过度压缩而变性。如果替换后感觉不满意可以点击“上屏背景—删除”来去掉刚才添加的图片，需要注意的是在没有替换背景前点击“删除”的话，软件会发生崩溃，之前做的修改均不会保留，所以请玩家一定要注意这点。



2、窗口设置操作：编辑器上半部分右侧的第一项设置是“窗口”，这里可以替换ItouchDS的上屏对话框背景，其中包括四个选项，分别为“选择窗口”“处理提示”“确认窗口”和“提示选择”。替换这些图片时同样会根据烧录卡的实际窗口大小进行压缩，推荐使用256×80的图片或者接近这个比例的图，如果找不到合适大小的素材可以先用PhotoShop进行下处理。另外需要注意的是在“选择窗口”和“提示选择”的两张原图中都有”A✓”和”B×”的操作提示标记，所以在替换新图片的同时一定要给这两张图片加上如此操作提示，否则整体效果会大打折扣。



3、重启提示图片：挨着“窗口”一项的选项是“语言”，这里实际上是替换更改语言后提示重启Banner的，处理过程大致和Ⅱ相同，图片素材依然选取256×80或相对接近的比例大小，替换后的效果可以直接在左侧的上屏预览栏中看到。

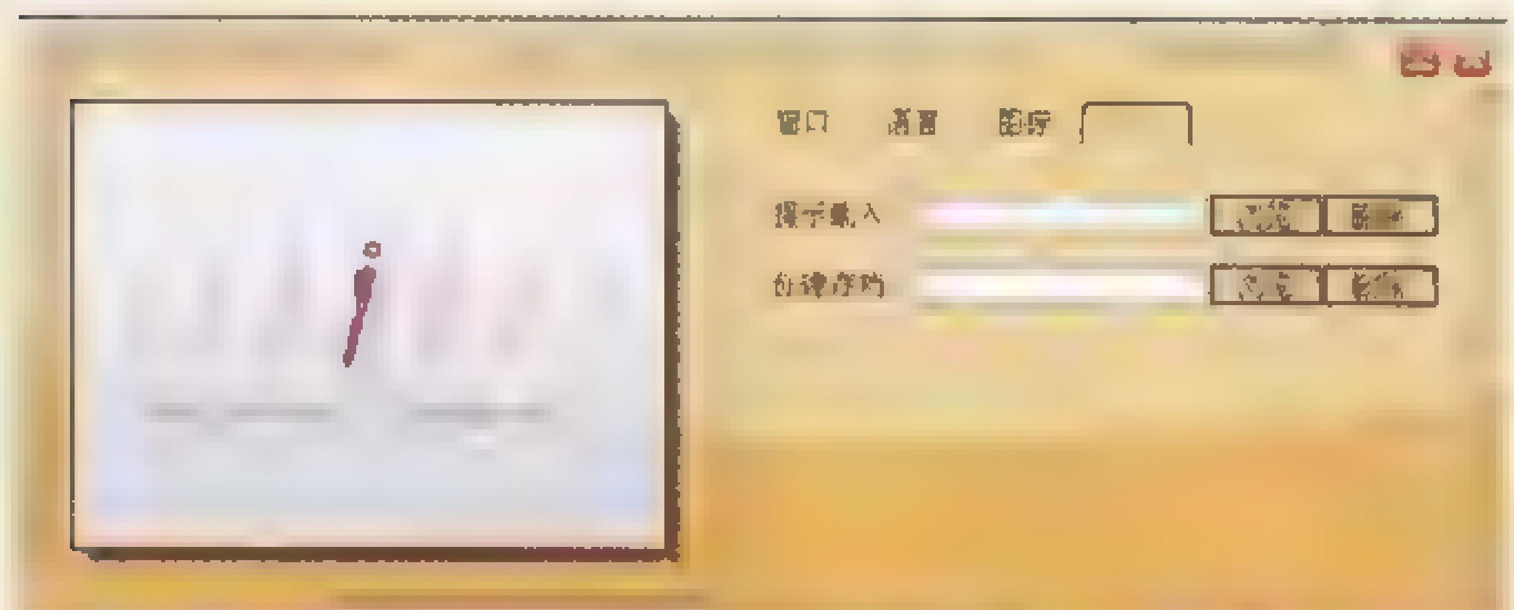


4、小图标的设置：“图标”一栏是更改位于烧录卡上屏左侧功能菜单图片的选项，这里需要更改的图片较少，只有三个，分别是“烧卡选项”“IFAV收藏夹”和“游戏操作”。由于编辑器的预览是纯动态的，所以在编辑前可以移动鼠标，

看看每行所对应的原始图片,再做更改,以便于更加地切实于功能。这些图片的大小均是32×32的正方形图片,一些大图需要进行微缩变小才能够使用,否则将只显示整个大图的左上角。



5、其他图片更改：上半部分的最后一项“其他”：是更改游戏加载时上屏背景桌面的，在这里共需要两张256×192比例的图片，并且这两张图片要具有一定连贯性。实际上玩家可以只去找一张图片，然后再用这张图片稍作加工以组成两张比较连贯的图片。当把这组图片替换完成后，也就宣告了上屏的处理已经结束，接下来笔者再来为大家介绍主题菜单的下屏制作。



下屏的处理制作

1、替换下屏背景：这部分的操作和替换上屏背景图片的操作基本相同，玩家可以直接参考上面的介绍。

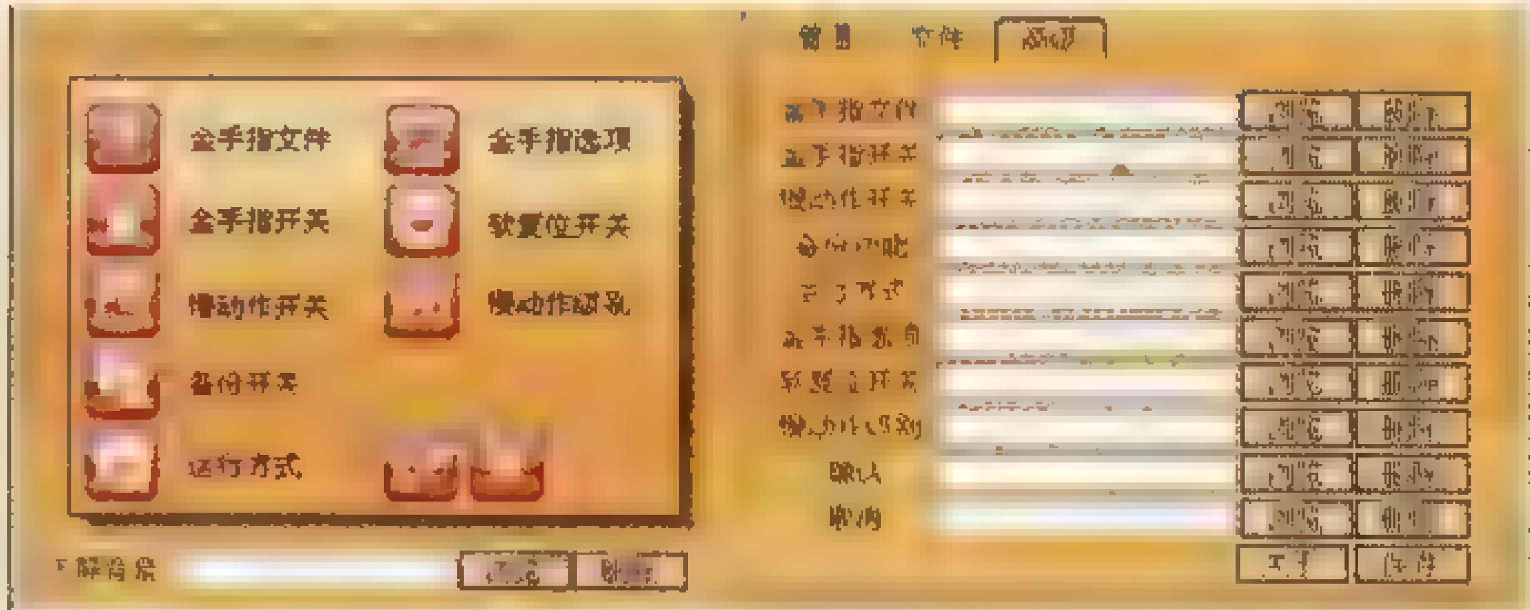
2、下屏菜单制作：“普通”栏的替换算是比较简单的，主要分为两个部分：一个是替换下屏左侧的三大功能文字显示；另一部分则是修改右侧每个对应功能的图片标识。文字显示采取的图片大小为64×32，找到合适大小的图片直接替换在左侧预览即可。图片标识的修改同理于替换文件显示的图片，用64×64的插入进去就行了，不过要注意的一点是，这里的图片标识要和上屏的小图标设置中的图片对应，否则会有上下屏显示不一的效果。



3、各种文件图片：“文件”是修改下屏各个文件icon和背景图片的选项，其中“文件夹”和“文件图标”是icon，图片的大小为32×32，直接替换即可，而“选择”这个图标的制作比较考验手法，因为ItouchDS界面原先的图片中间是透明效果，如果替换成普通的图片在浏览游戏的时候，每个游戏的icon会变成你所替换的那个图片，这样就不好看了，这个图片大小依然是32×32的，具体的制作还就要看玩家的PhotoShop功底了。剩下的“设置按钮”需要一个12×12的图片，同样直接替换即可。“背景图片”和此前的替换上屏图片思路一致。



4、 功能图标修改：比起前面的制作，各种功能图标的替换是最为耗费素材的，因为这里共需要十张32×32大小的图片。并且这些图片的选取也十分考验玩家的构思和制作功力，是选择十个不同的动漫头像，还是自己来制作奇形怪状的图标符号就要靠大家自己来选择了。此外关于每个图片的功能作用，编辑器左侧的预览界面和右边的替换窗口已经起到了比较好的呼应效果，玩家应该能够知道替换图标所对应的功能项目，这里就不叙述了。



保存制作的主题

将所有的图片替换完成后,玩家就可以对当前制作的主题进行保存了,在保存之前可以先在编辑器的左侧动态界面中预览下主题的整体效果,满意后点击软件右下角的“保存”按钮,选择好保存位置按确定,就会将制作好的主题图片全部输出保存,这个过程十分短暂,基本不需等待。笔者建议把这些主题图片直接存储到内核文件的iTouch文件夹中。保存时可能会提示运行错误,之后编辑器会直接关闭,目前暂不知道解决方法。



爱机学堂

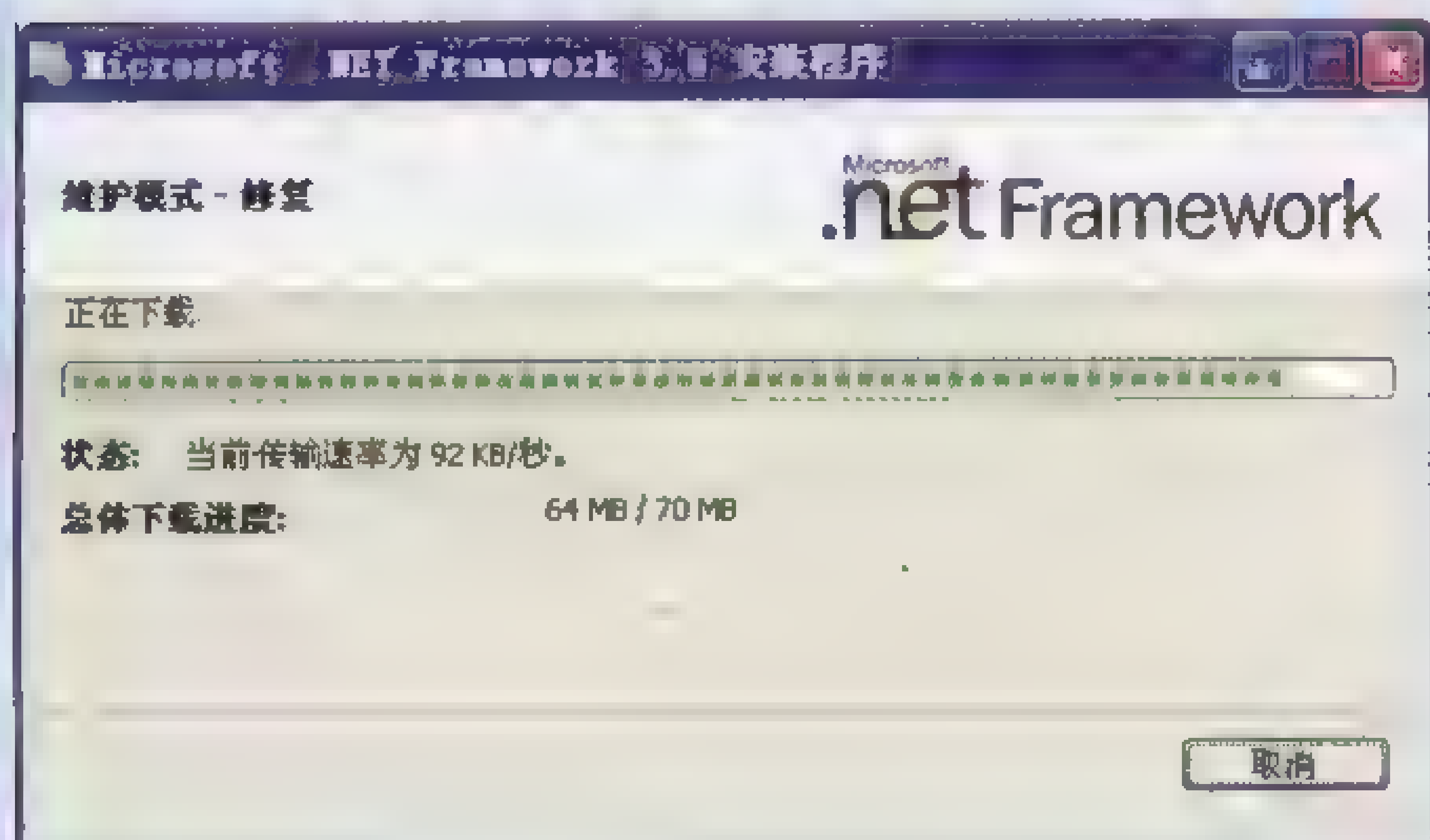


爱机学堂办学宗旨
辅导对主机知识了解较少的朋友，大家一起提高水平

■主持/翔武
■美编/包子

《大合奏DX》虽然推出了很长时间了，但是官方可以通过WIFI下载的自制曲目仍然在不断更新，玩家们投稿非常积极。一些不能WIFI下载的朋友也不用担心，一样能享受到自制的乐趣。这次就给大家介绍一款功能强大的《大合奏DX》曲目导入导出的软件——dagausser，这款软件的作者是neobeo，让我们对他表示感谢吧。软件在本期光盘中有收录。

安装.Net framework 3.5



由于这个软件是基于.Net framework 3.5开发的，所以必须安装，如果WINDOWS自动更新安装过就不用再安了。

－Net framework 3.5的系统要求－

支持的操作系统： Windows Server 2003；Windows Server 2008；Windows Vista；Windows XP

处理器： 400 MHz Pentium 处理器或与之相当的处理器（最低配置）；1GHz Pentium 处理器或与之相当的处理器（建议配置）

内存： 96 MB（最低配置）；256 MB（建议配置）

硬盘： 最多可能需要 500 MB 的可用空间

CD 或 DVD 驱动器：不需要

显示器： 800 x 600,256 色（最低配置）；1024 x 768 增强色，32 位（建议配置）

运行dagausser

解压后可以看到几个文件和目录。其中Downloaded目录中的是任天堂官方提供的下载曲目,Ripped是从卡带中导出曲目存放的文件夹，Variety是自编曲目的文件夹。一般下载到的.BDX或.BBS文件的曲目都放在Variety下，如果放到Downloaded下也是可以的,都能检索出来。

Degausser就是软件的主程序了，另外一个文本格式的degausser是英文的软件介绍，里面有一些快捷键的操作。下面让我们来看一下这个软件的主要功能吧。



菜单功能介绍

首先先双击Degausser运行，打开的时候由于要检索曲目列表可能会稍微有些慢，不要认为是挂掉了，多等一会就行。

FILE（存档操作相关选项）

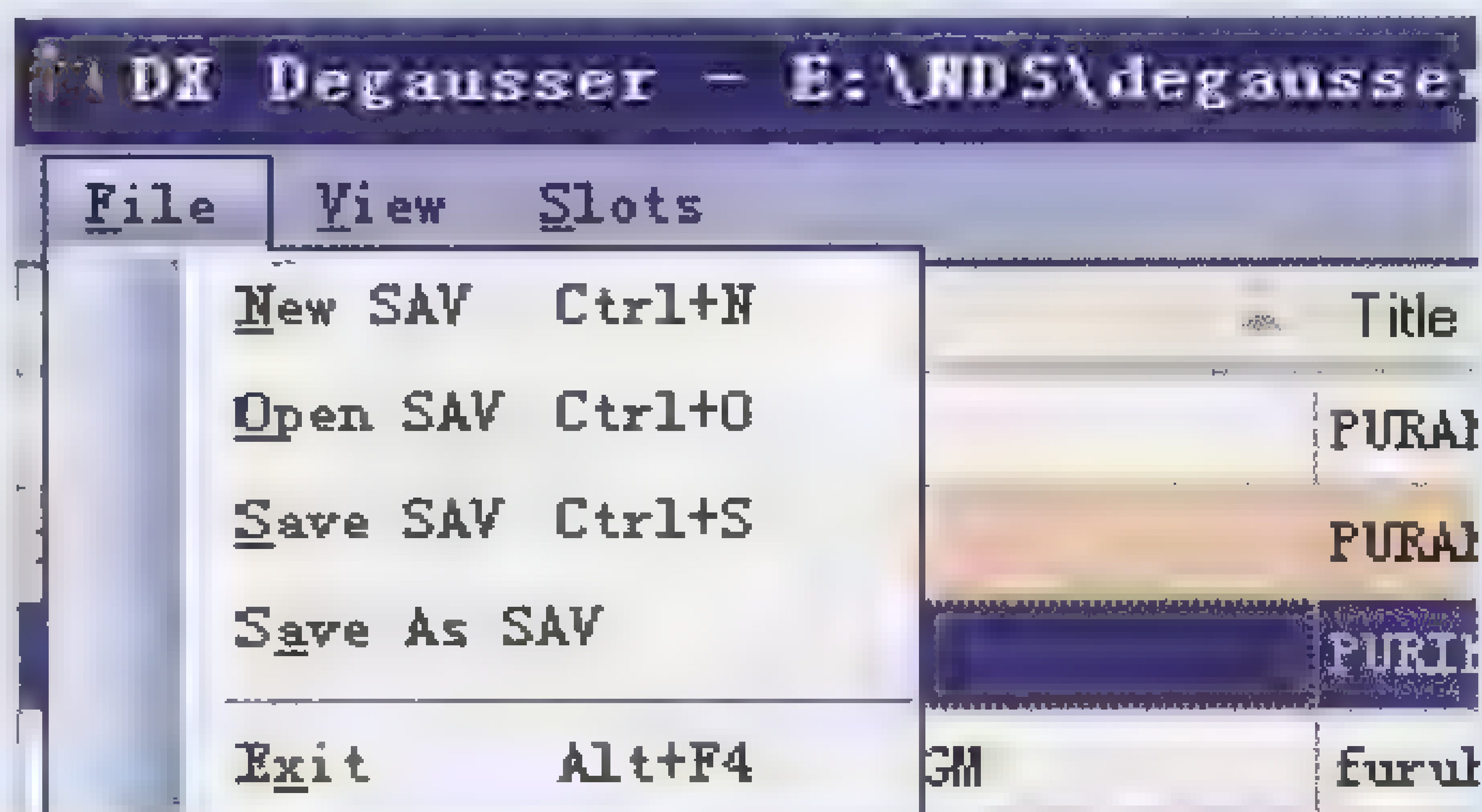
—NEW SAV：创建新的存档。

—OPEN SAV：打开存档文件。

—SAVE SAV：保存当前存档。

—SAVE AS SAV：将存档另存为。

—EXIT：退出软件



VIEW（列表显示相关选项）

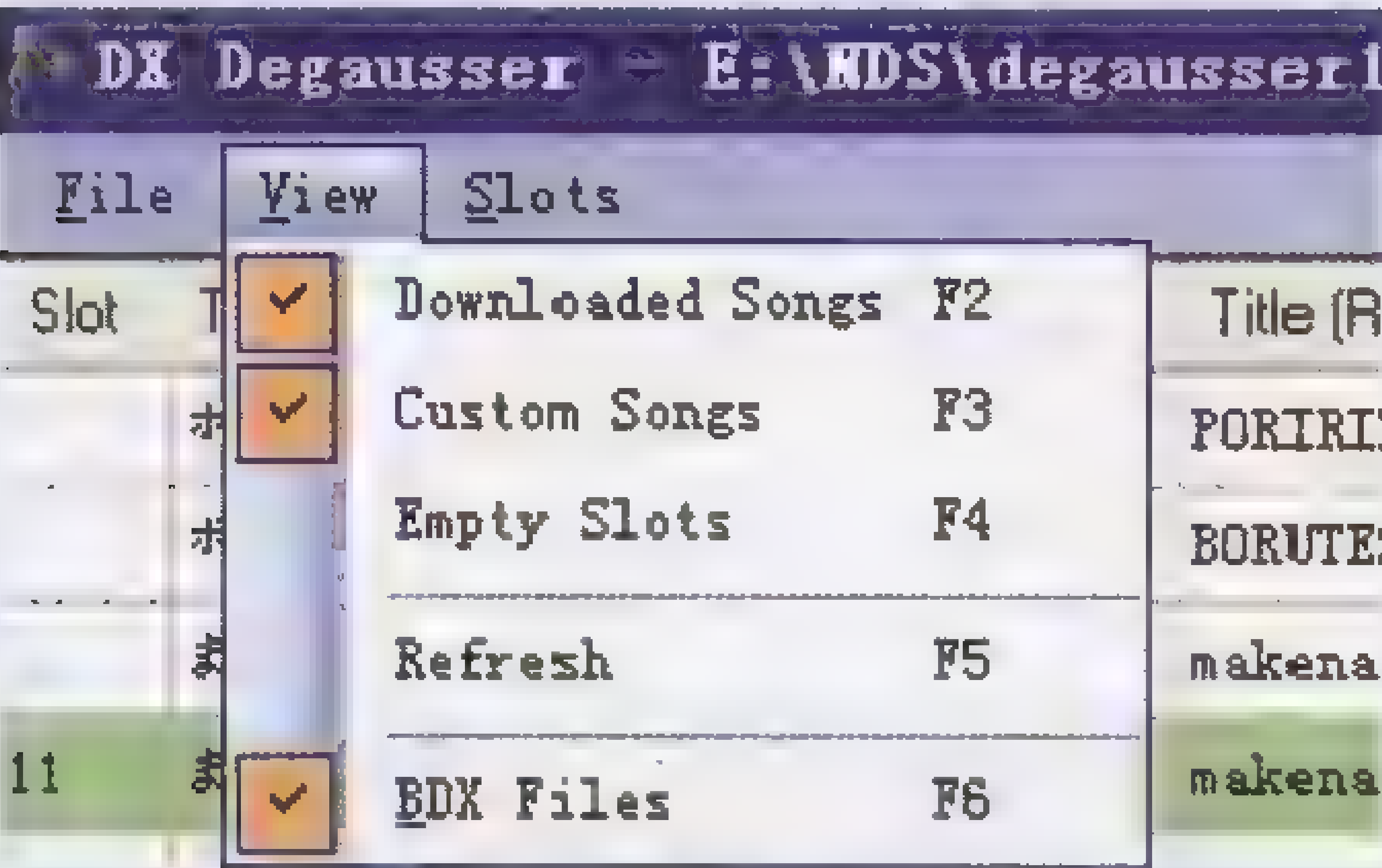
—DOWNLOADED SONGS：显示下载歌曲。

—CUSTOM SONGS：显示自编歌曲。

—EMPTY SLOTS：显示空档。

—REFRESH：刷新列表。

—BDX FILES：显示BDX文件。

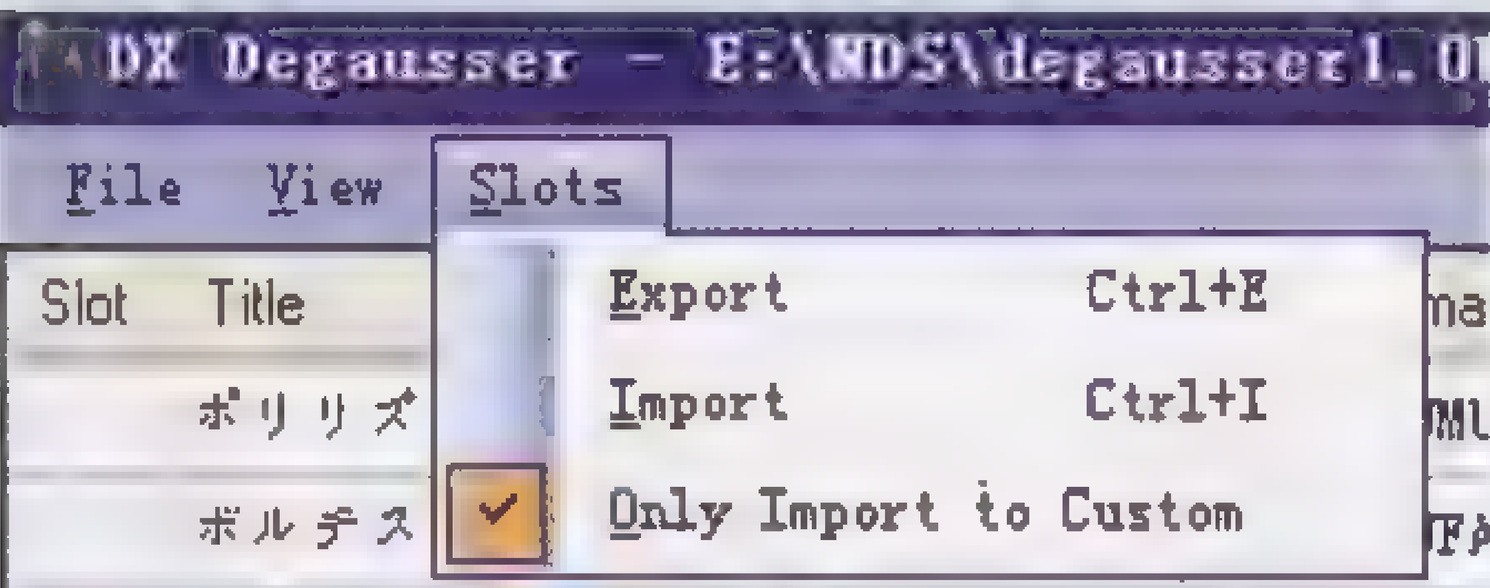


SLOTS（导入导出相关选项）

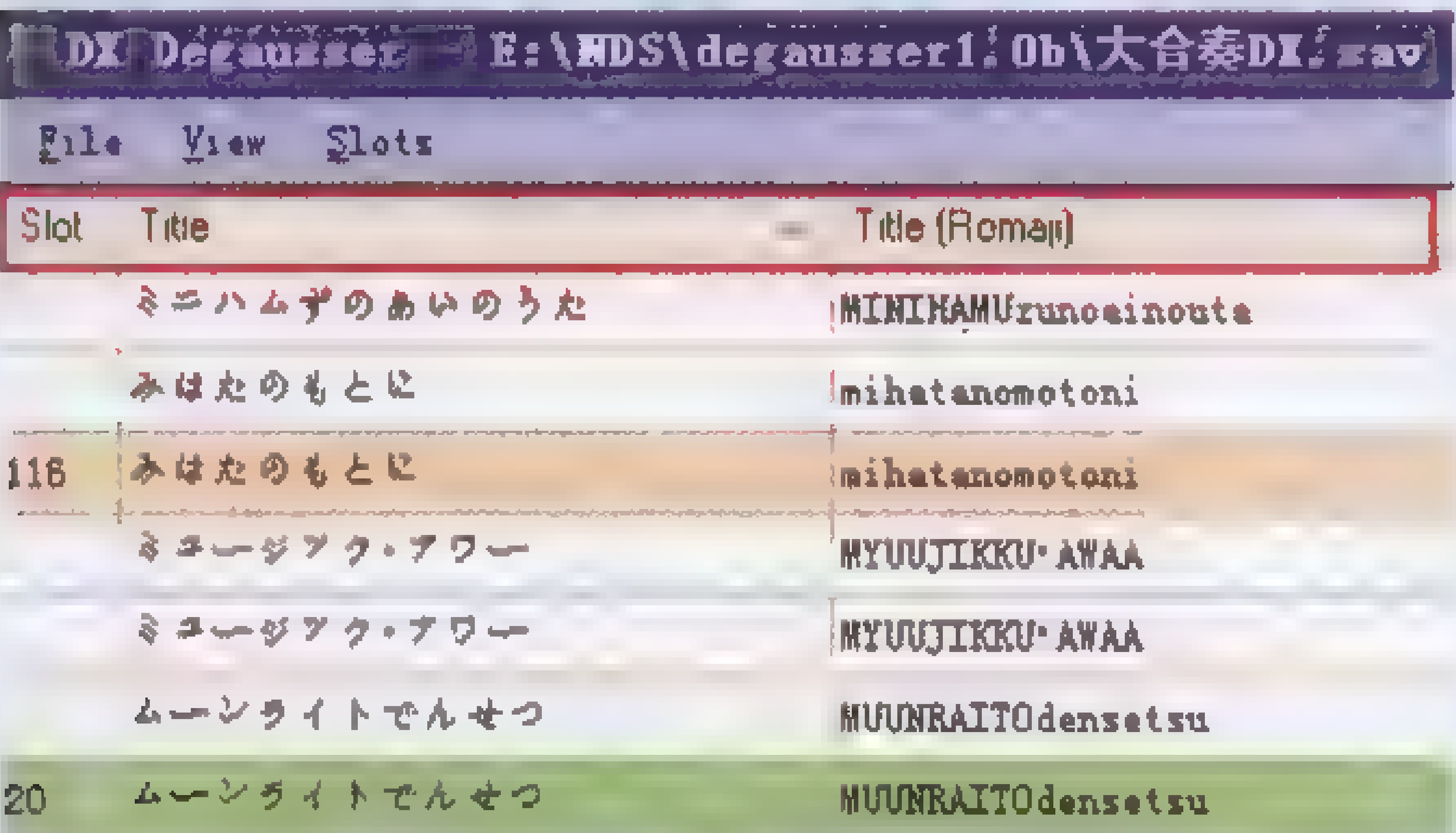
—EXPORT：将存档中曲目导出到Ripped文件夹。

—IMPORT：将曲目导入到存档。

—ONLY IMPORT TO CUSTOM：只导入到自编曲目档。

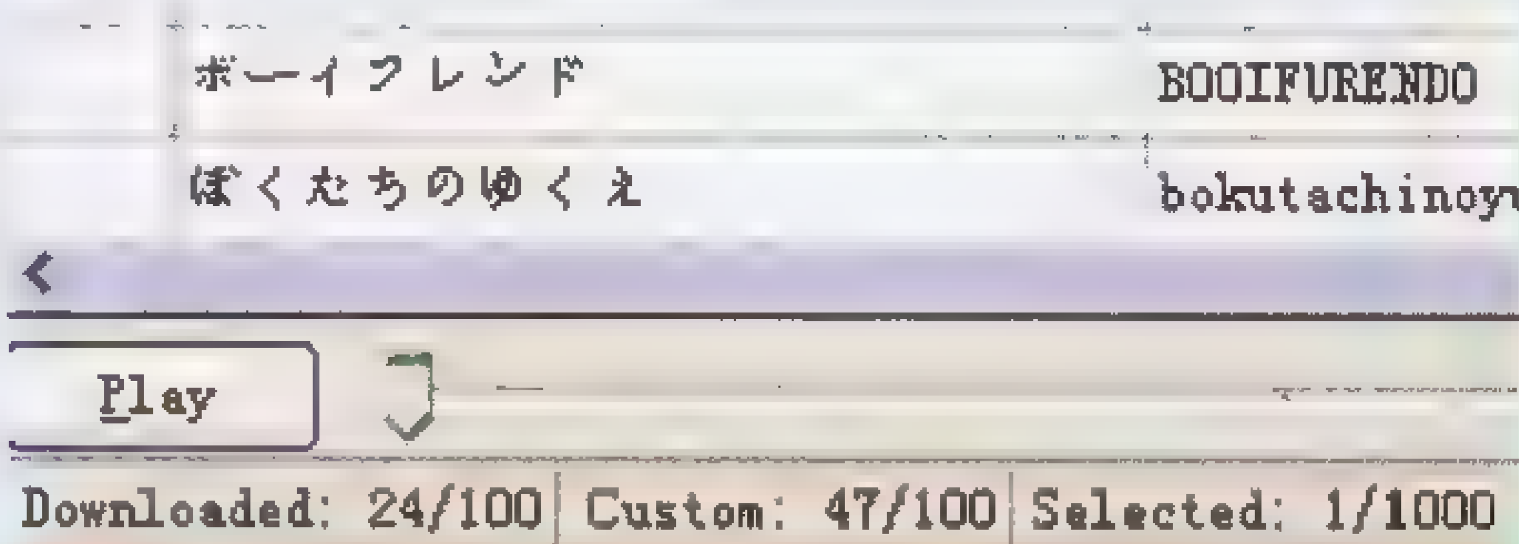


软件使用技巧



1、点击图中红框的按钮可以按分类显示列表，SLOT是按文件夹曲目、卡带内下载曲目、卡带内自编曲目的顺序显示；TITLE是按歌曲名字的顺序显示的；TITLE(Romaji)是按歌曲的罗马字名称排列显示。这种显示的好处是可以看出同名歌曲自己有没有添加过，非常方便。当然，上面只说了3种，一般用的是SLOT和TITLE，后面几种都不常用。

2、这个软件最大的优点是可以试听歌曲，在选中曲目之后，下面有PLAY的按钮和进度条，点击按钮后就可以试听了，效果和游戏中的基本相同。另外，在进度条的下面有歌曲数目显示，一幕了然很方便。



快捷键操作介绍	
Alt + P	试听时播放或者暂停
Delete	删除曲目
Ctrl + N	创建存档
Ctrl + O	打开存档
Ctrl + S	存储文件
Alt + F4	关闭软件
F2	显示下载曲目列表
F3	显示自编曲目列表
F4	显示空档
F5	刷新列表
F6	显示BDX文件
Ctrl + E	导出
Ctrl + I	导入

具体使用方法

1、打开存档,并且导入歌曲

在歌曲列表上点击左键然后选择SLOTS中的IMPORT就可以把歌曲导入。如果选择了ONLY IMPORT TO CUSTOM,那么歌曲只被导入到《大合奏DX》中自编曲目一栏中，然后可以自己进行调整或者改编。如果没选择这个，那只会添加到下载歌曲一栏中，不能改编。

2、保存存档

将添加好曲目的存档存储后，放到卡中就可以演奏那些歌曲了。

3、删除曲目方法

如果想删除存档中的歌曲，在所选歌曲上面直接按DEL键就可以了。另外，列表中绿色的代表在下载栏中的曲目，棕色的是在自编曲目栏

101	そらいろデイズ	sorairoDEIZ
102	かれこそがかいぞく	karekosogak
103	どんてん	donten
105	VampireKiller	VampireKill
106	シヨジ	SHIYOJI

玩家身心全解放《口袋西游》

开启智能练级新纪元

□文／味道
□美编／和生活死磕

网络游戏外挂，这个敏感的词语，向来以让各大游戏商家如履薄冰，让部分追求疯狂升级的玩家如获至宝而著称。一个好的网络游戏，一但出现无法控制外挂蔓延的局面，那这个游戏也将由高峰陷入低谷。

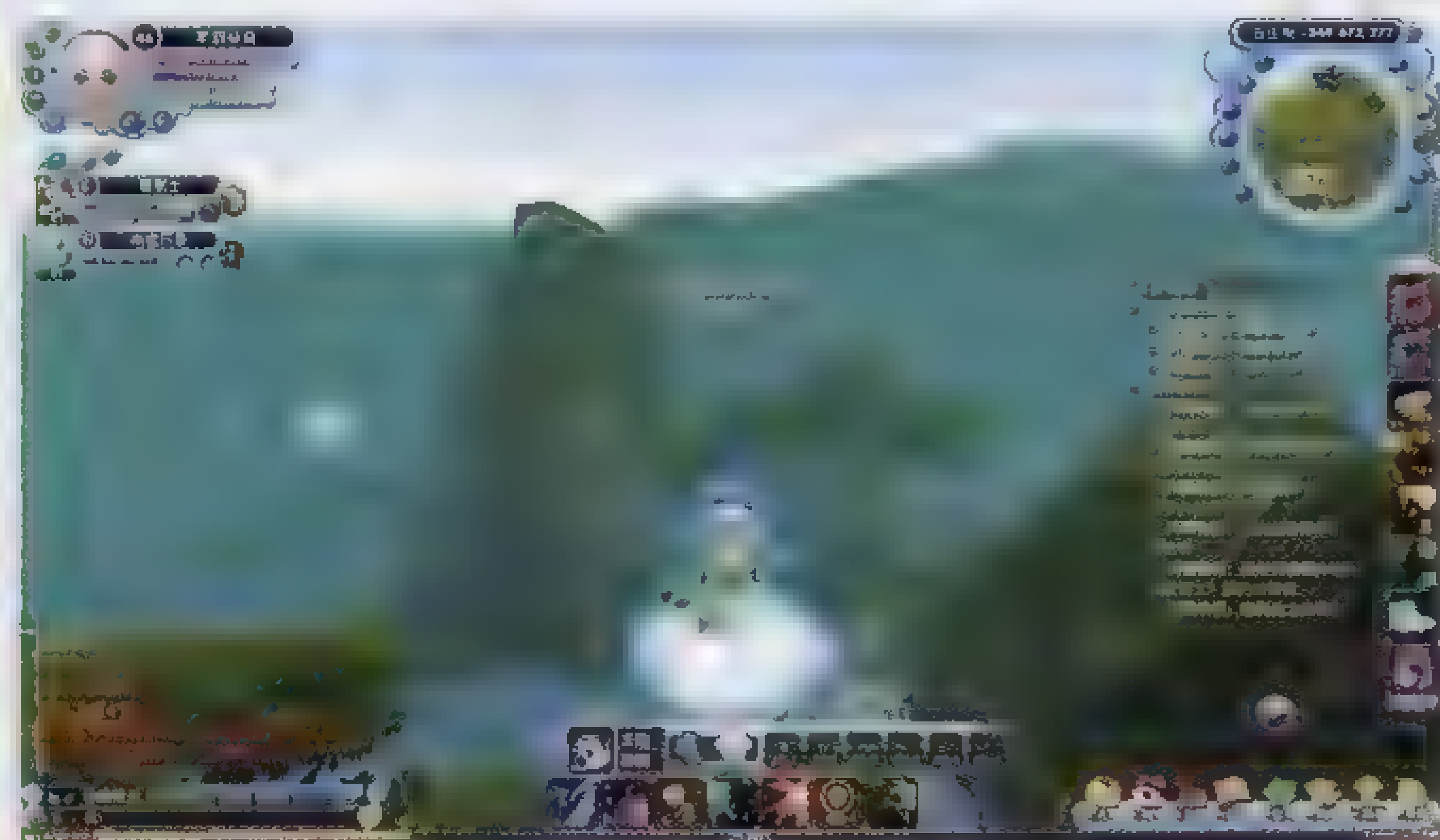
当然，各个网络游戏的精英制作团队都会在技术上防止外挂，一般有封锁使用外挂的帐号，在游戏中安装防止外挂插件等等，取得了一定的效果。但是，这些只能是对已经出现的外挂情况给予惩治，并不能从根本上杜绝外挂的出现或者根本性消灭外挂。那么，游戏商家们究竟该如果去做，才能有效的抵制外挂呢?！答案或许有很多种，先进的科技手段自然在防止外挂中起着重要的作用，但如果能将视野拓宽，其他的好方法也会跃然眼中。

最近，完美时空开发的新游戏《口袋西游》正在不删档开放测试中。完美时空的游戏，人物之华丽，魔法之绚烂，向来在玩家中颇有口碑。此次，更是开发出了新的游戏内容，不但方便了玩家升级，还有效的抵制了外挂的使用。

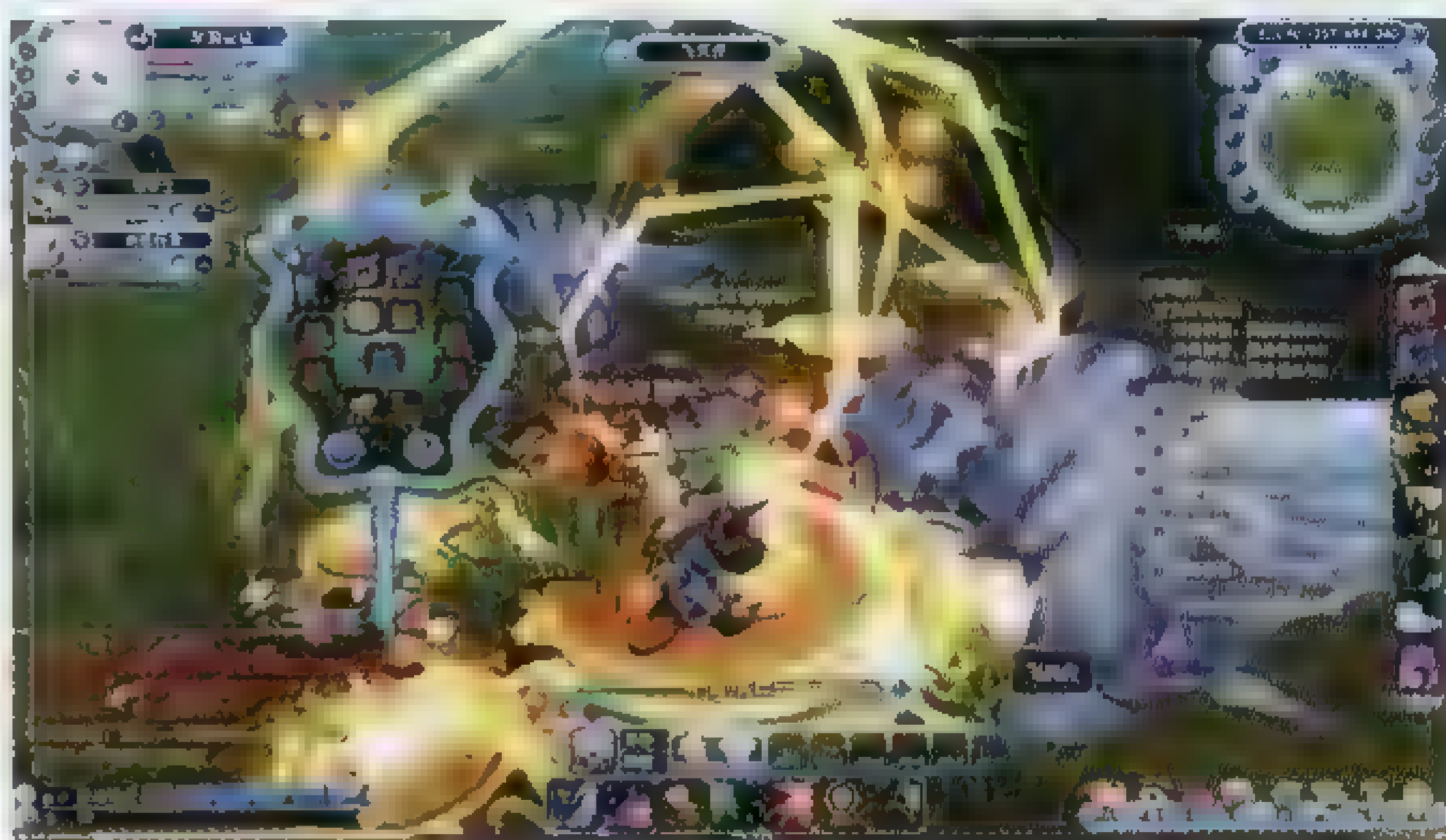
★ 双手解放运动

高级别、好装备、称霸服务器，几乎是每个网络游戏玩家的梦想，每天坐在电脑前乐此不疲的砍来砍去，就是为了多积攒些经验升级。日复一日的重复，难免会让人乏味，轻者可能去下载外挂，用非正常手段代替双手，重者则可能干脆放弃游戏，删除客户端。这样一来，原本一些美好的游戏内容还没来得及体验就为游戏之旅画上句号了。

其实，解放双手，智能升级并非只有外挂才能做到。现在，一场轰轰烈烈的双手解放运动就已经在《口袋西游》的玩家中热烈展开了。



8月13日，《口袋西游》进行了游戏更新，套用一句报告中常用的经典台词，那就是，此次更新具有划时代的意义，元灵化身以及相关工具的出现，彻底解放了玩家的双手，开创了口袋世界的新局面。



获得元灵化身有两种途径：一种是在口袋商城中用元宝购买，购买的元灵化身可以使用七天，价格比较合理；另外一种是通过在游戏中接领各地告示牌任务，获得额外的南蛮巨象图片奖励换取元灵化身，使用时间是三天。

当玩家开始使用元灵化身时，系统就会自动开始计时，玩家下线后不间断计时，到时后，元灵化身自动消失。另外，在长安城魏征处每天可领到一块元灵玉，与原灵化身配合使用，可自动拾取打怪时掉落的物品。还有真理之手，配合元灵化身使用可自动采集农事和矿物用品，用于生活技能的使用。对于这几种物品的使用，不做过多介绍，但是它们的功效却不能不说。

首先，使用元灵系列非常方便，可减少菜鸟级玩家的死亡率。使用元灵化身时，可设定玩家的最低气血下限，当玩家的气血低于设定值时，元灵可自动为玩家加血。大多玩家都知道，像《口袋西游》这种即时性战略的战斗方式，要比以《梦幻西游》为代表的回合制战略方式复杂的多，通常，开始战斗后，玩家又要释放魔法技能，又要随时给自己和宠物加血加蓝，对于一些新手玩家来说，很难迅速熟悉操作，补血不及时，就会死亡掉经验。所以，在此种意义上，元灵化身不失为玩家的生命保护神。

其次，使用元灵系列可解放双手，在升级时体验其他的游戏乐趣。当玩家使用元灵化身后，只要药品充足，在短时间内就不必去管

了，元灵会根据你任务栏的提示自动攻击任务怪。这时候，玩家就可以腾出双手和朋友聊天，再也不用为聊天与释放技能之间的切换而烦恼了。还有些玩家喜欢在一个游戏内注册多个角色，体验不同乐趣，或者一个号负责升级，另外一个负责赚钱，现在，挂上元灵化身，就可以安心的用小号跑乾坤任务或者摆摊了。同一时间内，级别和钱财双丰收，美哉！又或者，这边升级，那边去浏览下网页，写写博客，看看在线电影，聊聊UT，实在是一件惬意的的事情。

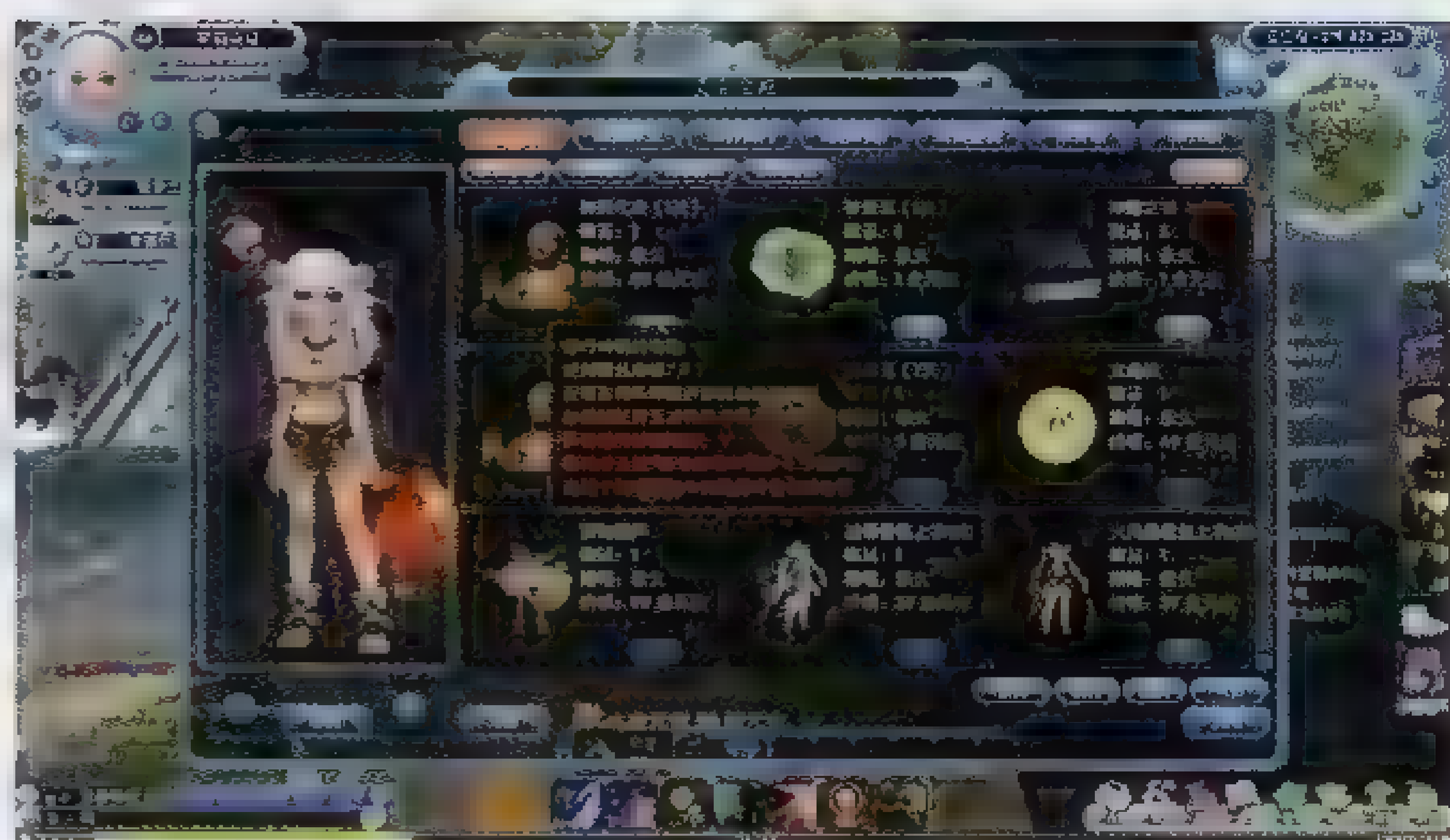
在游戏中，有如此先进的升级设备，谁还会冒着被封号的风险去使用外挂呢！有人觉得元灵的化身是游戏赚钱的产物，其实这样想就过于偏激了。诚然，推出游戏肯定是为了在娱乐大众的基础上赚钱，至少开发人员在下班后需要吃饭，需要过生活，这样才有精力和体力为大家研制更好的游戏内容。

但《口袋西游》是免费游戏，你可以不花钱玩，花不花人民币购买装备都是自己的自由和选择。一些上班族，有一定的经济基础，每个月花几十块钱购买游戏产品并非难事，远比包厢K歌等其他娱乐省钱的多。而对于一些没有经济基础的玩家则可以通过游戏内任务获得。也可用游戏币在其他玩家手中购买，这其实在游戏内部形成了一个良好的买卖市场。而那些游戏代练者的广告就显得苍白了很多，失去了原有的吸引力，减少了被骗事件的发生，促进了游戏的环境健康。

★ 双腿解放运动

记得曾经听一位玩家说起，他玩的一款热门游戏，因地图太大，每次做任务跑起来都很吃力。他经常看到一些玩家的身影在他的头顶嗖的一下消失，速度之快，惊为天人。后来才知道，那些玩家是用了外挂。

其实，《口袋西游》的地图也是蛮大的，虽然自动寻径的设计非常体贴，可以很好的为一些路痴解决方向感太差的难题，但城市与城市之间的距离跑起来还是过于漫长。当然，这个问题可以通过购买飞行器得到解决，飞的速度总是很快的嘛！但说实话，一些玩家还是在校生，他们不可能对网络游戏投入过多的人民币，也没有大把的时间在游戏中赚取游戏币。他们就不能体验飞行的速度感和乐趣了吗？！答案是：NO！因为所有20级左右的玩家都可以通过在袁守诚处领取任务而获得祥云一朵，想知道孙大圣当年是如何腾云驾雾，一纵千里的吗？那就赶快踏上属于自己的免费祥云出发吧。从半空中俯视每个城市，都有说不出的风情，双腿得到了彻底解放，不由得喜从心生，振臂一挥，向天空大声的呐喊：“外挂，三又那拉！”



★ 大脑解放运动

手和脚都解放了，大脑也不能闲着。谁说网络游戏只有娱乐性而没有教育性？！谁说玩游戏只会沉迷而没有任何意义？！虽然游戏的娱乐性要大于教育性，但是把知识点融入到游戏中去，学习便从此显得不再乏味。

每晚20：30分，《口袋西游》的智力答题都会与玩家准时相约。每天40道题目，天天不重复，涉及天文、地理、风土人情、诗词歌赋、法律常识、自然常识，名著典故、社会科学、历史文化等多个领域，真是叫人目不暇接。因为答题的经验实在可观，题目的趣味性强，每晚答题时间将至之时，玩家的上线率都会相当高。呼声之高，不亚于央视《开心词典》刚推出之时。即使在奥运会期间，也有许多玩家边观看精彩赛事，边抽时间答题。极大的调动了玩家的游戏积极性。紧张的答题过程，冲击着玩家大脑的每根智慧神经，可谓解放大脑知识库存的完美运动。游戏内容的精彩吸引，让人不禁感叹：更多的体验游戏的乐趣不好吗？难道使用外挂将级别升高，甚至于做了全区老大，却连游戏的基本操作都操作不好，那样有意思吗？！

完美时空对待外挂的态度一向是坚决、果断、严肃的，对于外挂使用者的惩治毫不手软。但在《口袋西游》中，他们的开发团队不断将游戏注入了许多人性化元素。虽然照常使用封号等强制性抵制外挂的手段，但本意上他们愿意更多的去开发游戏的内部资源来让玩家们自觉抵制外挂，远离外挂。元灵化身的出现，应该在很大程度上抵制了外挂的侵袭，同时也为玩家们提供了许多方便。像这样一举两得的防外挂设置，相信每个玩家都有理由去支持和继续期待。



《口袋西游》职业攻略篇："法皇"面面观

□文 / 冰糖
□美编 / 和生活死磕

当时光进入21世纪，西游已经不是一件磨难的苦差事。《口袋西游》有轻松惬意的西行之路，有卡通可爱的人物造型，还有搞笑YY的各种对白……当然还有永远的魔法师！在这里，他们是被尊称为"法皇"的顶尖法师，也被冠以"威严的天道"一称。法皇应该是所有职业中伤害输出最高的一个，这个最鲜明的特色使得许多玩家心动不已。

★ 怎么玩好法皇？



答曰："有困难不用怕，观音姐姐帮你忙……"

玩笑，玩笑。观音姐姐就只会重复这一句话，真正的攻略嘛，这就给您上菜咯！

●种族选择——爱我所爱，无怨无悔

游戏中分三大种族，人、仙、妖。每个种族都可以选择法皇这一职业，但是哪个的先天条件比较好呢？跟着感觉走是不行的，还是让数据来说话吧。横向比较下不同种族的法皇初始值。

人族

体力46，灵力45，身法6，法8-8，法超杀150%，法超杀几率3%。



仙族

体力39，灵力55，身法1，法8-8，法超杀120%，法超杀几率5%。



妖族

体力39，灵力55，身法1，法8-8，法超杀120%，法超杀几率5%。



人族法皇的优势在于天生超高的法超杀，但是几率低、灵力也低。仙族和妖族相同。个人推荐选择仙族或妖族练法皇。天生灵力高了10点，而且在后期加点可以提升法超杀。而且一开始的时候几率就比较高，相对来说前期还是要比人族法皇出超杀的情况多。

注重高攻的法皇后期强，但前期还是挺费钱。主要是因为注重了高攻就血少防低，打怪吃药也比别人多。不是秒杀就是被秒杀。也有比较另类的法皇，选择走血法道路。如果想做个法皇中的血牛，那就选择初始体力比较高的人族来练。

这是从数值上来推荐种族，目的在于给大家个参考。当然，如果你喜欢某个造型而选择的话也行！还有后期加点来弥补呢。观音姐姐完全不会有意见的，太上老君也不会有，玉皇大帝也不管不着：P

●五行加点——加点很关键，下手要慎重！

在加点之前，你确定自己了解了五行吗？金木水火土，每样都不仅仅是单一的增加属性。详细数据如下：

白金：+1=3点力，+5=法超杀几率0.3%
青木：+1=1法、1抗性，+3=力超杀0.5%
碧水：+1=20体力、提升恢复体力
火焰：+1=3法，+3=力超杀0.3%
黄土：+1=1攻击、1防御，+3=法超杀0.5%

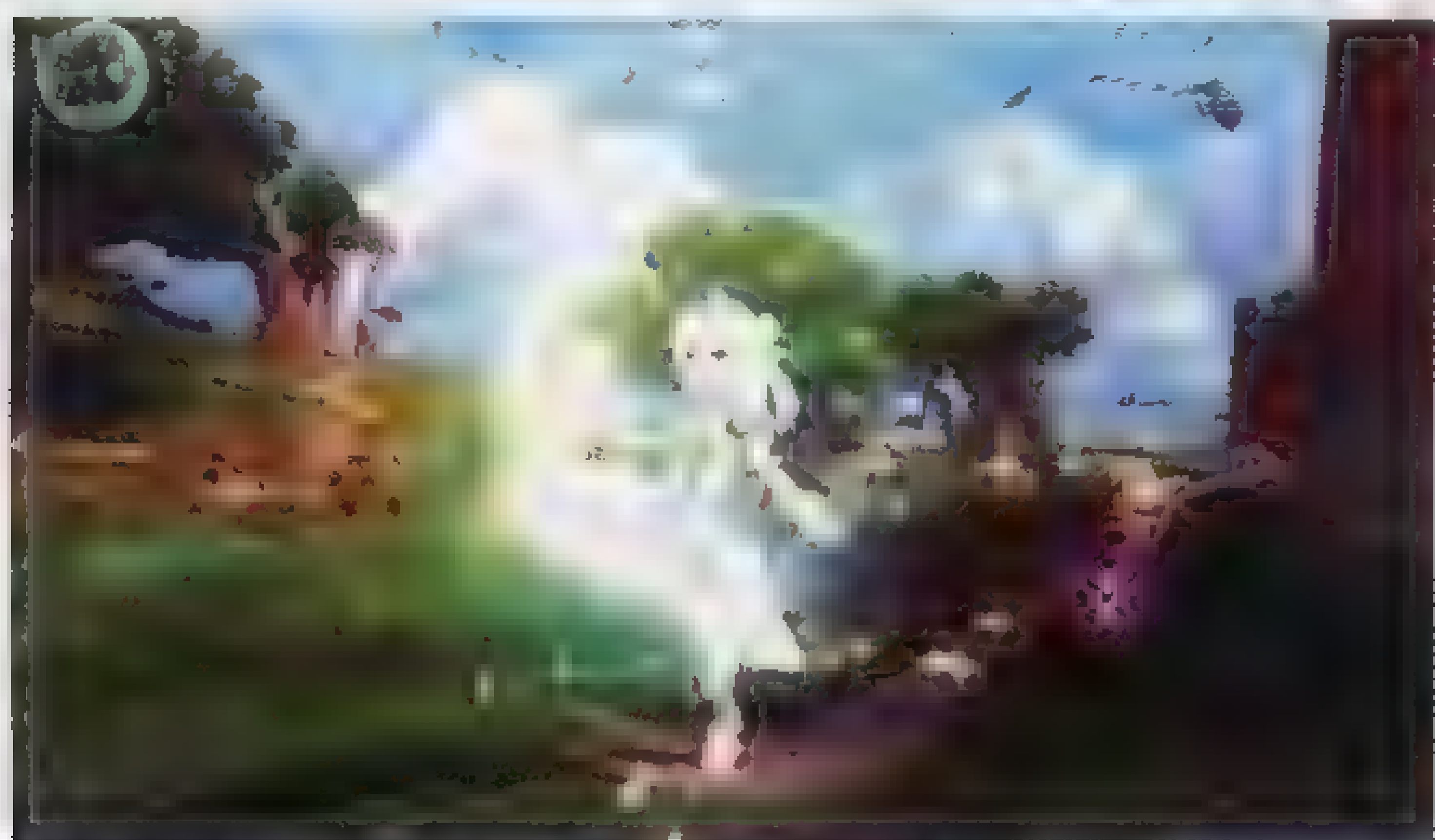
加点属性详情一出，相信骨灰级玩家不用看攻略也明了怎么加点了。其实并没有一个加点法能够让你完美，作为攻略只能提供成长的方向，而真正打造一个完美ID还是看需要来调整的。感叹下，玩家的力量是无穷大的，虽然元宝可以买很多东西但是一个号的强弱不仅仅是钱就能搞定的。小小的YY一下，还是回到正题，来说说法皇的加点流派吧。

纯攻法皇加点推荐：1.木+火，2.土+火。法皇中的经典代表，走最传统的魔法师路线，主要表现特点是高攻。同时，抗性和防御也因为木土属性的原因而增加。比较普遍的练法。这种加点法比较保守，但是绝对没有错，你完全不需要考虑会不会弄得自己要洗点。非常适合新手，也适合懒得为装备操心劳神的懒猫们。在比例上，推荐1：4（以火为主加4点）。

血法皇加点推荐：水+火。1水4火，2水3火，这两种都行。

中庸型法皇加点推荐：2金2火1水。在前期适用，但是不适合后期。比较疯狂的烧钱玩法，因为如果不洗的话后期根本就不能和其他法皇比。默默

的低头回新手集散地?如果你非常有钱,那可以考虑30级前这样加,之后用元宝买道具洗点。个人任务前期升级并不难,不推荐大家做这样的法皇发烧友。



关于加点，千万不要盲目，要给自己打造一个成长方向。玩出特色来才是最棒的！法皇在前期道路比较坎坷，但是30级出了法系技能就不一样了。让我们拿出卧薪尝胆的勇气来，在后期总是苦尽甘来的，加油啊，法皇！出了技能，+火属性越多的法皇伤害越大。到40级出第二个法系技能，就是黎明了。30的星爆凤岚+40的瀚海冰地狱，一出手基本能打死怪了。根本不用等到冷却，打起来很爽啊！如果是火属性不高的话，那估计还是打不死，这个时候纯攻的法皇扬眉吐气了，其他的法皇得郁闷下。

不过得肯定的说,就算到了35法皇能开盾了,在打BOSS的时候走血法路线的法皇也有很大的优势。

●宠物——只选对的不选贵的

你不是一个人在战斗！

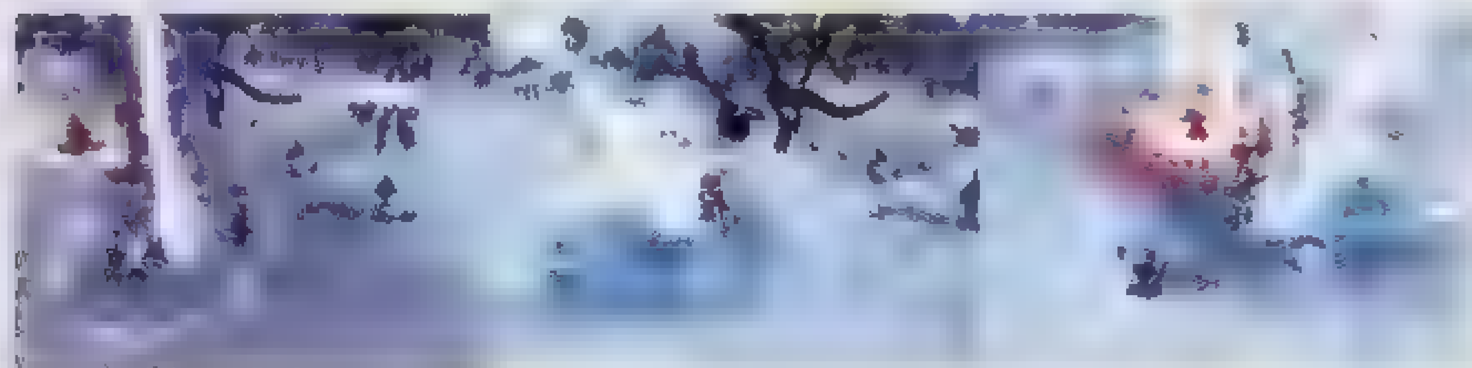
就算不组队，也有一个忠实的朋友。从开始出生就有个宠物的陪伴，相信任何时候你也不会忘记它吧。作为法皇要如何选择宠物呢?

那还得从宠物的分类开始说起了。《口袋西游》的宠物分为9大类别：人形系、五毒系、金属系、天空系、幽冥系、鳞皇系、木魔系、妖兽系、元素系。不同系别的宠物有着不同的技能，当然更重要的是在合体之后有着不同的基本附加属性。元素系的宠物大部分是附加火焰灵性。如果法皇想通过合体来增加自己的伤害输出，那就选择元素系的宠物来合体吧。

妖兽系的是增加碧水属性，也就是说增加了血量。纯攻法师打BOSS的时候可以用来合体。

金属系的合体附加白金属性。人型系的宠物附加什么属性的都有,具体看是什么宠吧,比如山贼是附加碧水1、体力7;砍刀手是附加黄土1、灵力9。

我们知道在游戏中是可以同时携带2只宠物战斗的,所以一只合体,另外一直是可以召唤出来战斗的。另外一只宠物怎么选择呢?个人观点是法皇适合召唤出血厚的宠物来战斗。对一些难打的怪可以才去宠物先上的政策，自己躲在后面安全点。



血法皇可以选择一只战斗能力强的宠物，这样整体的攻击效果也得到增强了。具体的大家可以在官网看看宠物资料再做选择。

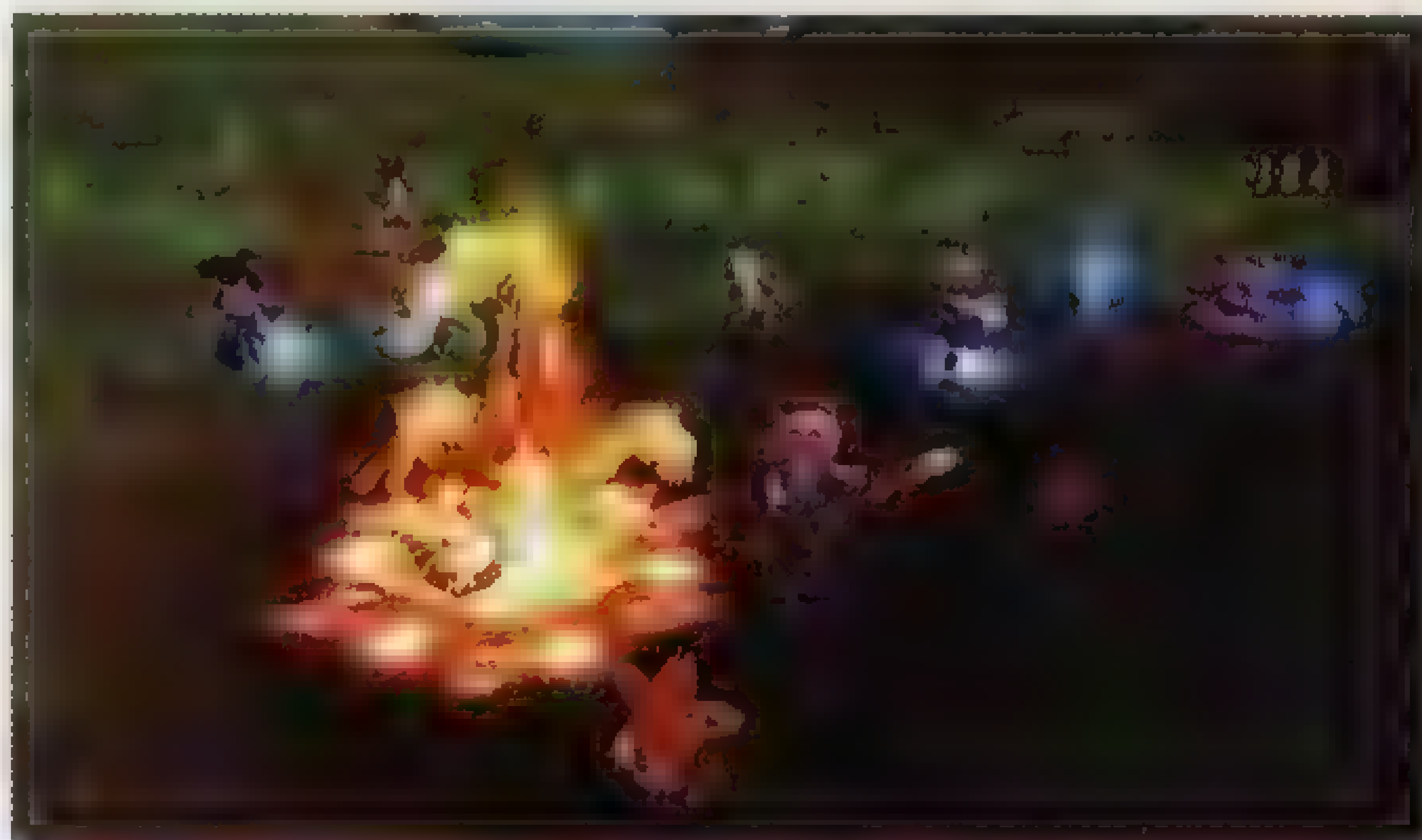
宠物有很多种，但是只有适合你的才是最好的。不是花钱买最贵的就是适合自己用的，我们要有自己的风格，这样才能做引领潮流的人。在20级以后可以自己去抓宠物，在城里的仙宠道具商就可以购买到“捕兽绳网”。你尽可以多弄几只做实验品，看看哪个才你想要的。如果要合体就要看合体之后的附加属性高不高，如果是用来战斗的话就看战斗技能和属性成长。

除了买卖、捕捉之外，还有些任务可以获得宠物。详见下表：

红妖精 热情的下兜齿：力伤，附加攻击力6 2秒冷却	金睛魔童 脖子扭扭屁股扭扭：力伤,群攻力17 60秒冷却
寅将军 双风贯耳：力伤,附加攻击力7 2秒冷却 合体白金+1，灵+9	九头虫 九发相破：金系法伤，群攻力20 60秒冷却 合体碧水+1，体+1%

《口袋西游》是个多元化的神奇国度，许多元素都会对人物造成影响。想要玩好一个职业不能只是单纯的加点而已，这正是游戏的一大乐趣所在。你可以玩得五花八门，只要最后将这个职业发挥出特色来。大概，这也是孙悟空时代的神仙所想不到的事情吧 ^_^

——END——



如果您对于完美时空的游戏产品《口袋西游》有什么好的心情故事或者全新攻略任务的心得体会，也欢迎给我们提供稿件，稿件一旦采用，您也将获得丰厚的回报，甚至还有机会成为完美官方特聘写手哦！我们的联系信箱是：xypm@wanmei.com，邮件中请注明您的个人资料、联系方式以及刊登媒体名称。

PSP热点半月观

HIGH LIGHT

主持 / 露琪

虽然新型号PSP-3000的号召力着实有限，但它无疑已经成为近期最热门的焦点话题之一。不过与此同时，颇多负面消息的传闻也在不断冲击着索尼高层的容忍底线……　□美编 / 和生活死磕

PSP-3000来月即将上市 六大细节变化详细分析

◆变化之1——屏幕

PSP3000最大的改变之处，从下图能够明显看出LCD的鲜艳度有了明显改变，因为新的液晶面板色域是原来的两倍，反应时间是原来的两倍快，并且对比度也是来的五倍！新版液晶面板采用了新的抗反射技术，使PSP能够在市外强光的情况下使用。



◆变化之2——麦克风

PSP-3000新加入了内置麦克风，算是对硬件一个比较大的改动。目前PSP系统内置了两款聊天用工具——Skype和Go！Message，在老版主机上，两款聊天软件都要依赖一个麦克风的外设才能使用，此前索尼曾推出过一款与《Talkman》捆绑销售的麦克风，但是限于外设的不便携性，并未得到普及。目前新版本主机解决了这个一直存在的问题，能够让玩家随时随地体验Skype的魅力。

◆变化之3——视频输出

在老版本的PSP-2000主机上，只能支持色差和D端子连接逐行扫描的电视，而新版本的PSP-3000，不仅可以支持逐行扫描，并且支持隔行扫描电视，降低了PSP外接视频对电视的要求。虽然外连电视的功能对游戏玩家的普及率不高，但是这那些对PSP扩展功能要求很高的玩家来说，这是一个非常重要的功能。

◆变化之4——十字键

虽然官方没有给出具体说明，但是从目前得到的图片中，我们能明显看出PSP-3000的十字键面板部分有略微下陷。PSP的十字键的操作手感一直遭到玩家的诟病，这次的改动可以说是改变了十字键的手感，或许会为一些必须使用十字键控制的游戏提供更好的操作感。

◆变化之5——功能键

细心的玩家会发现，PSP-2000主机的logo是PS的标识，而PSP-3000改变为SONY的标识，但是索尼不会放弃多年精心经营的PS品牌，故把Home键变为PS按键，并且改成了半圆的形状。远处的START和SELECT按键与其遥相呼应，也改变了形状。PS3用户都知道，通过软件升级，PS3实现了游戏中开启XMB，也许这一刻离我们的PSP也不远了。

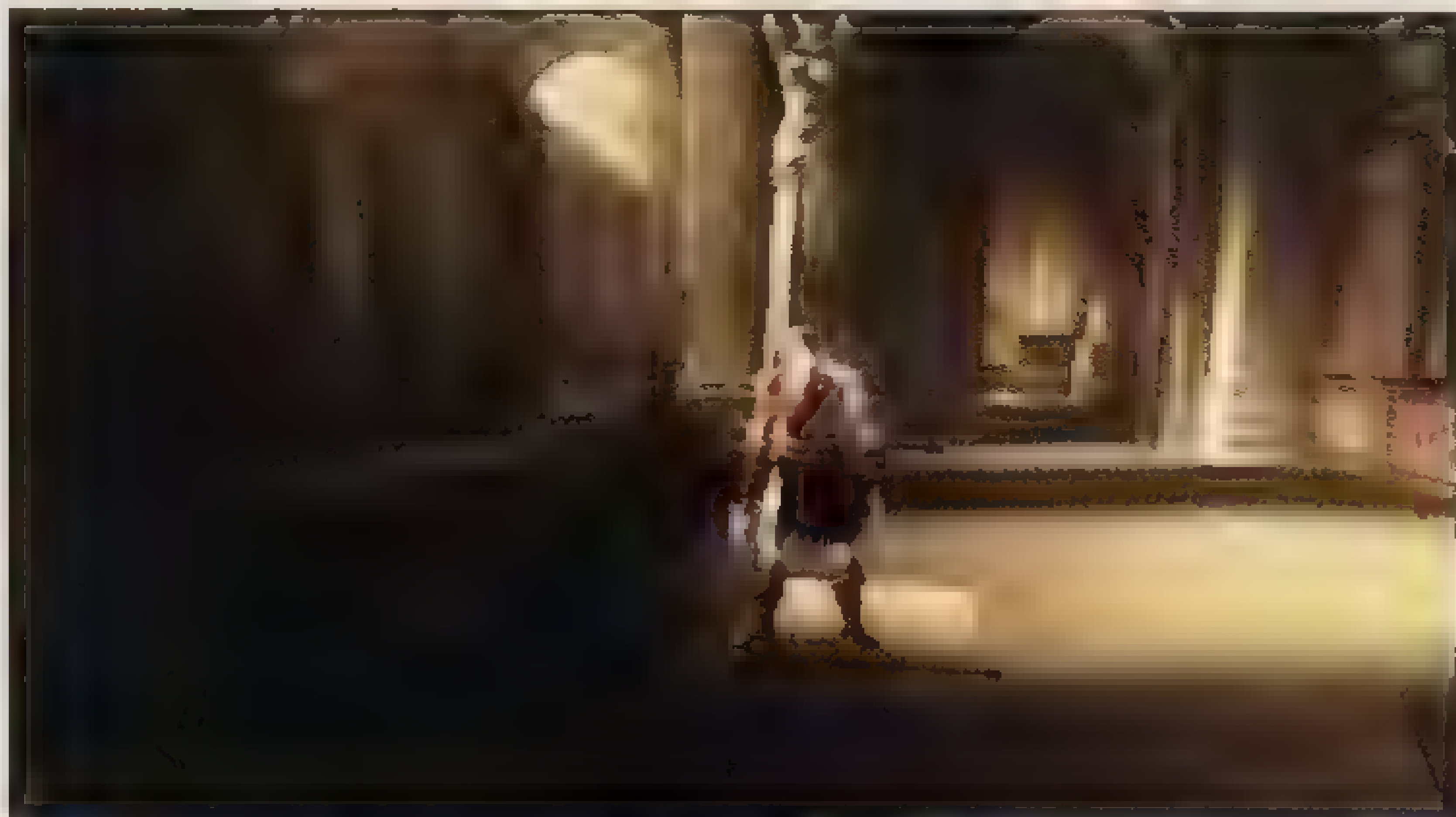
◆变化之6——主机背面

不晓得同学们的PSP背部的光圈情况怎么样，露琪的CCFF Ⅶ限定版主机的光圈现在已经惨不忍睹了，看来索尼也注意到了这个缺点，曾经发售的火红版PSP-2000就解决了这个问题，而新版PSP-3000的光圈变得更细，也不容易刮花，这是索尼乐于吸收各方面意见的最好体现。



北京 李希　我显然是高估了回函卡的防水能力了。
男，21岁，北京市朝阳区垂杨柳中里

PSP已死？传闻还是事实？近来PSP的表现的确让人信心不足



据国外网站GamePlayer的报道，一些知名的游戏工作室最近不约而同的开始着手撤离PSP平台，并且已经将手中的开发工具包退还给SONY。引人注目的是，曾经为PSP平台开发超级大作《战神-奥林匹斯之链》的著名游戏工作室Ready at Dawn也在其中之列。传言Ready at Dawn早在完成《战神》之时就已经开始准备处理退出事宜，现在只差“打包走人”了。

以下为引用的内容：

根据 Gameplayer网站最近的消息，一些PSP游戏工作室已经退出了PSP平台的开发，并且把开发工具包退还给了SONY方面。我个人认为主要的原因是宣传和价格问题。任天堂公司的DS平台是一个在宣传和价格方面都做的很出色的例子，跟PSP比起来，DS在价格方面更有优势。而且正是因为价格的原因，如果有更多的人选择购买DS，也就会有更多的人会来宣传这个平台的好处，不是吗？好吧，在平台游戏销售方面，你必须接受这样的一个事实：富有的越来越富有，这是滚雪球效应。

正在开始这个缓慢并痛苦地撤离PSP平台的开发商之一，就是Ready At Dawn工作室。在完成了PSP版的《战神》开发之后，他们逐一收拾行装，把开发工具包全部退回给SONY。

这个传闻的真伪暂且不论，PSP目前的确处于一个没什么游戏可玩的尴尬局面……

SCE高层不满第三方态度 称PSP才是王道掌机

听好了！所有第三方的游戏开发商们。索尼全球工作室总裁吉田修平，对你们轻视PSP而成天盯着NDS不放的行为感到非常失望，特别是对PSP的支持不足让他觉得很不爽。

“是的，这确实是一件非常非常令人失望的事，而且对第三方来说无疑是错过了大好时机。”吉田修平说道：“他们真的应该仔细考虑一下，PSP究竟能给他们的作品以及他们品牌的商业潜力带来怎样的益处。”

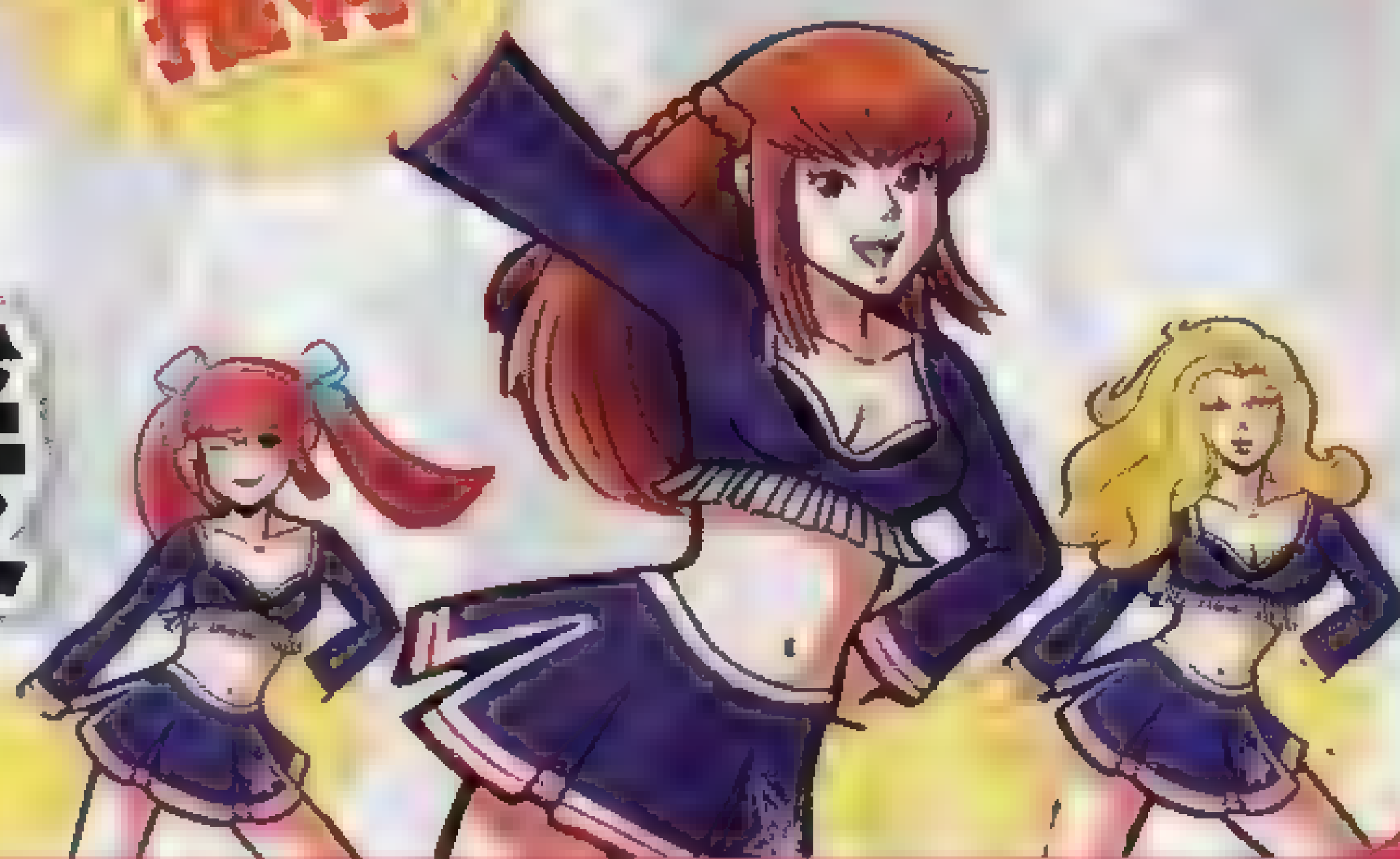
吉田修平继续补充说：“相比之下，在日本的情况就要有趣得多。因为一款名为《怪物猎人》的游戏获得了广泛的成功，第三方厂商们开始普遍认识到，PSP是一条不错的财路。”

这位索尼总裁的头一句话，对那些以前就不把PSP放在眼里的第三方厂商基本没什么作用，而第二句话对日本以外的第三方厂商的说服力恐怕也不大……

我们都清楚，PSP要在游戏功能上与拥有丰富积累的任天堂NDS相抗衡，需要更多有影响力的第三方游戏支持，而这些，显然并非靠耍耍嘴皮子就能解决的。



↑MHP2G同捆主机限定版的封面，这也是在日本国内销量最高的一款PSP 游戏。



NDS 的生活应援

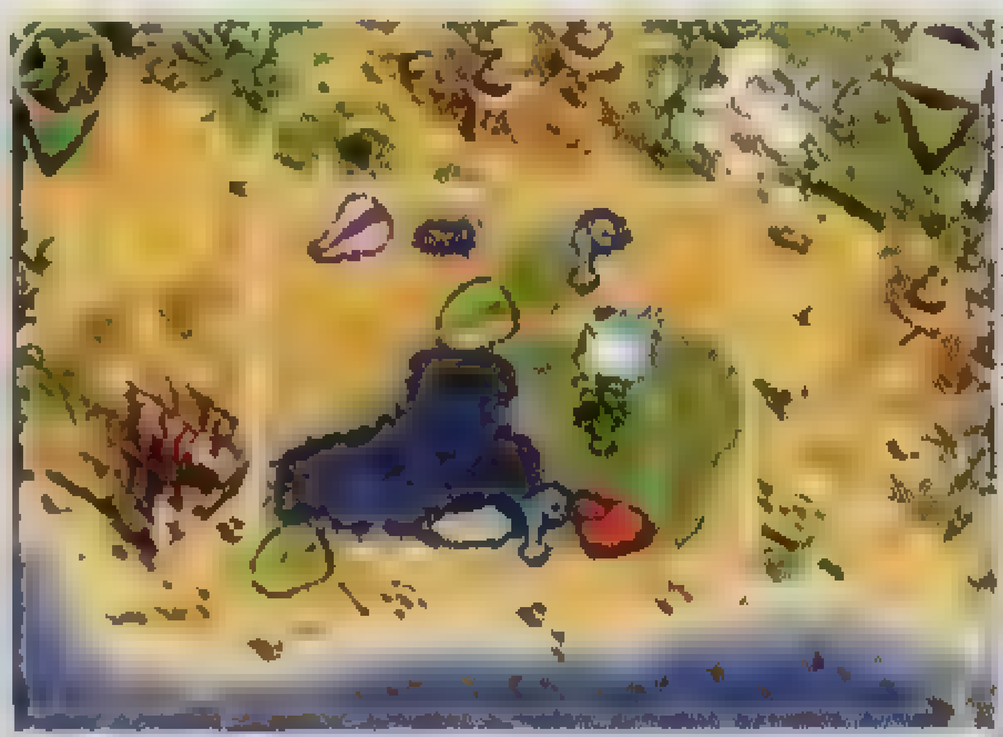
（丰 富 你 的 DS 空 间）

SLG 养成模拟		
游戏名	宝贝万岁：口袋天堂	
厂商	Rare	
发售日及其它资料	●2008.9.8 ●1-4人	●29.99美元 ●1Gb



本作是根据Xbox 360上《宝贝万岁》系列的第一代改编而来，游戏中的基本内容与Xbox 360版并无差别。玩家面对的是一片荒芜的土地，上面还有许多垃圾废物，在经过一番清理、整地、种植花草后，玩家的主要目的就是吸引许多种宝贝生物来到你的花园，当它们愿意在这里居住后，颜色就会从原来访客的灰色变成居民的彩色，而玩家也要为它们建造漂亮又实用的家园。当园内的生物多了起来，自然就形成了一个色彩缤纷的天堂。

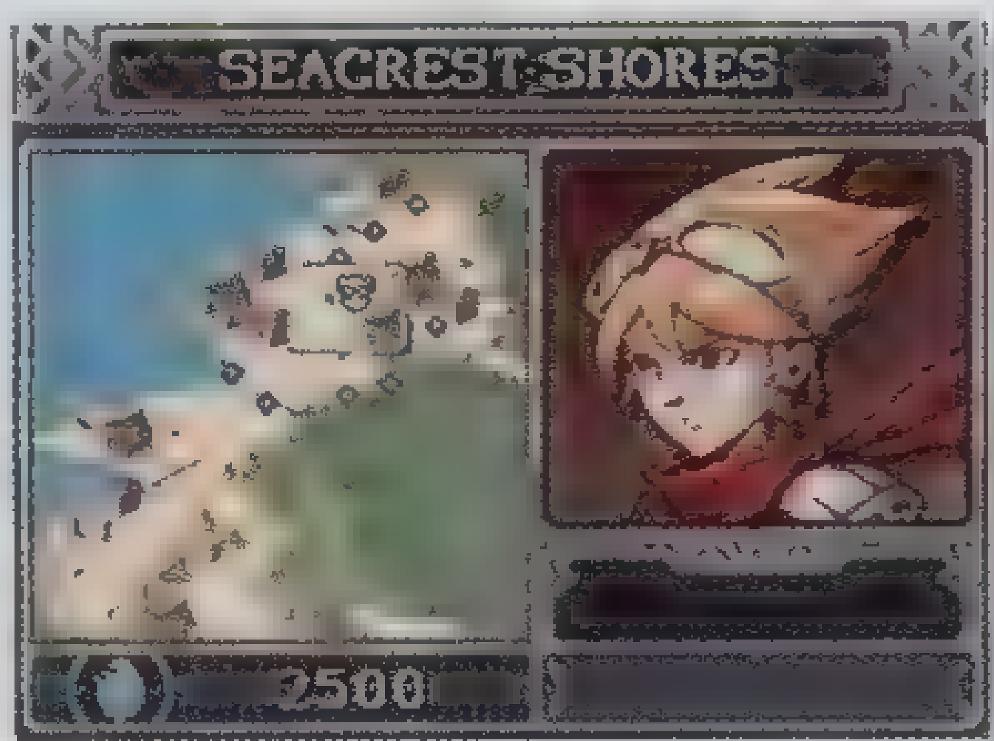
本作收录了有超过60种以上的生物，包括新增加的7种生物，玩家可以在建立属于自己的花园时，将所有宝贝生物搜集齐全，拼凑出完整的“宝贝金字塔”。通过网络联机的功能，玩家之间也可以互相交换不同种类的宝贝与其它对象，事实上，有些罕见的对象是要通过这种方式才能取得的。



RTS 即时战略		
游戏名	洛克大冒险	
厂商	THQ	
发售日及其它资料	●2008.9.8 ●1-2人	●29.99美元 ●256Mb

一个邪恶的机械军团对王国展开全面性的侵略，王国境内的村落接二连三地被摧毁。此时，一名充满勇气与力量的年轻勇者洛克，正好完成了他的工程师训练，只有通过严格考验的他才能够抵挡住机械军团的侵略。王国的存亡与希望，全部维系在了他的肩上。洛克必须利用他的技术，建造各式各样特殊的防卫塔、陷阱、城墙、武器和其它防御建筑来抵挡机械军团的入侵。

这是一款具有特色的即时战略游戏，由曾经开发过DS版创意游戏《描绘生命》的小组负责开发。在本作中玩家可以自己绘





制游戏里登场的各种物体，以此抵御魔法生物的侵略。游戏的作战方式虽然是即时战略类，不过在战斗开始之前会有两分钟的准备时间，在这两分钟内玩家可以根据自己的战略建设城墙组织兵力。

上海 姚俊杰 希望封面再性感点！！！（某编：我们不想和隔壁的动新成为竞争对手！！！）
男，20岁，XX区XX路XXX弄X号XXX室，200011

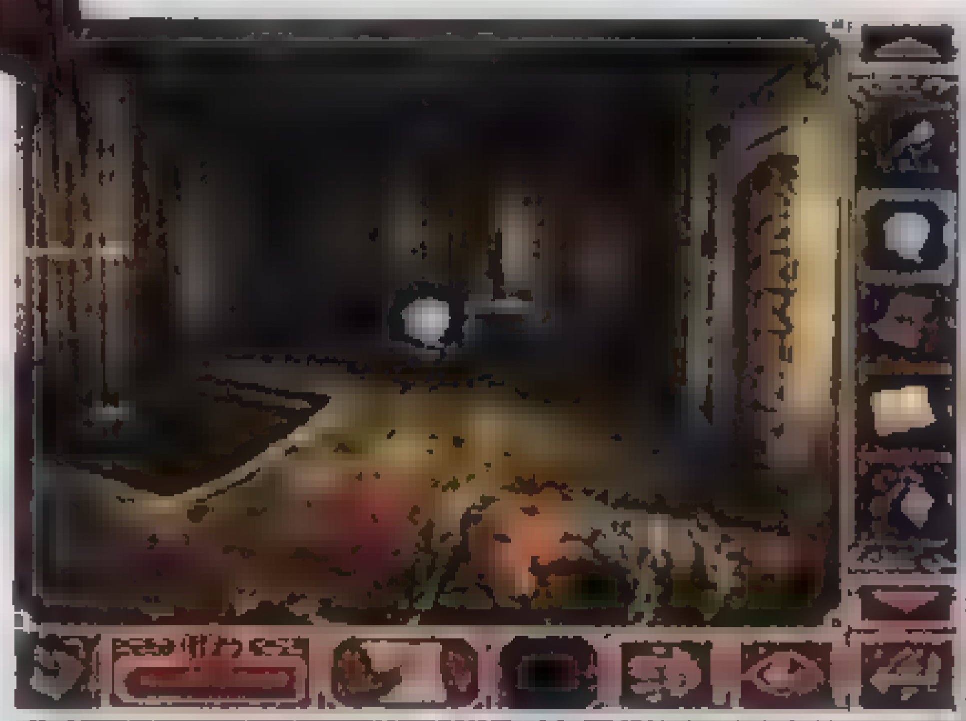
AVG 文字冒险	
游戏名	Theresia：亲爱的爱蜜儿
厂商	Arc System Works
发售日及其它资料	●2008.9.11 ●1人 ●5040日元 ●512Mb

带有猎奇风格的惊悚物语





这款游戏原来是由开发过《侦探神宫寺三郎》系列的小组开发的手机作品，现在移植到了DS平台。以渲染恐怖和充满谜题的故事为魅力的本作。游戏讲述的是从噩梦中醒来的少女，发现自己孤身一人被囚禁在监狱当中，可是既没有守卫的身影，也听不到犯人的呻吟。无法把握状况而呆然矗立的少女，脑海中闪过哄着孩子的银发女性身影……



→游戏色调非常阴暗，到处充满阴森的恐怖气氛。

本作的世界观和手机版相同，故事为全新编写的全新内容。游戏采用第一视角，在3D的场景中用十字键前进，通过调查诡异的地方来解开谜题。伴随着不合理的陷阱和有限的情报，利用触摸屏收集并使用道具，少女的目的就是为了看穿各类陷阱从监狱里面逃出去。在这个到处充满着凶残的陷阱和不祥气息的谜之设施当中，身为玩家的你能否帮助少女逃出生天呢?

ACT 科幻动作	
游戏名	星球大战：原力解放
厂商	LucasArts
发售日及其它资料	●2008.9.16 ●1-4人 ●34.99美元 ●512Mb

感受科幻电影游戏化魅力



《星球大战》是美国知名科幻小说家肖恩·威廉姆斯（Sean Williams）所创作的科幻小说，曾被好莱坞的多名导演改编成多部电影搬上银幕，取得了十分优秀的票房成绩，并且在世界范围内拥有一大批忠实的原著拥趸。本作的游戏剧情是介于《星球大战》三部曲与四部曲之间，主要是描述为何西斯邪恶势力会快速崛起席卷全银河的始末。而在游戏中玩家扮演的是达斯维达，为了拓展黑暗的西斯势力，消灭银河系内绝地武士势力而大开杀戒。



→游戏的实际画面效果非常出色，通过触摸屏使用的各种必杀技也魄力十足。

原作中“原力”的概念在游戏里面得到了全新的诠释，玩家在本作中可以使用种类丰富的强力武器和特殊能力。根据原作的剧情，玩家在游戏中会面对杰迪武士中的众多高手，除了与他们展开一对一的生死对决以外，也有机会指挥自己的军队和各种作战单位进行大规模的集团作战。

口袋基地



□文/PMGBA 星痕&sspass
□责编/八房 □美编/伟哥

口袋新闻 近期口袋新闻汇总

东宝电影于2008年8月11日公布了《神奇宝贝剧场版》系列11作累计收入突破500亿日元的消息。据悉，这是日本动画系列电影史上最快达到这一数字的纪录。神奇宝贝剧场版系列开始于1998年的《超梦的逆袭》到今年的《骑拉帝纳与冰空的花束 洁咪》(暂)，总计11部长篇和6部短篇（至2003年）。截止至去年，10部作品的累计观众动员数达4335万人，总收入达465亿日元。而且，今年的剧场版到8月11日为止，收入也已经超过了35亿日元，总收入500亿日元突破！

顺便说一句，“洁咪”就是我们俗称草刺猬的シェイミ的官方中文译名。



→系列在各个领域满地开花，这次取得成就也算是水到渠成了。

美国于今日推出了一款NDSL特别套装——神奇宝贝限定NDSL套装。该套装包括了一台神奇宝贝限定NDSL、一只神奇宝贝限定NDSL包，另外还有一张先前于电视中播放的《神奇宝贝时间·黑暗救助队》动画的DVD。套装售价为$129.99，可以从Amazon上订购，如此豪华的套



←样子相当不错。不过出那么多限定版，不是失去限定版的意义了么？

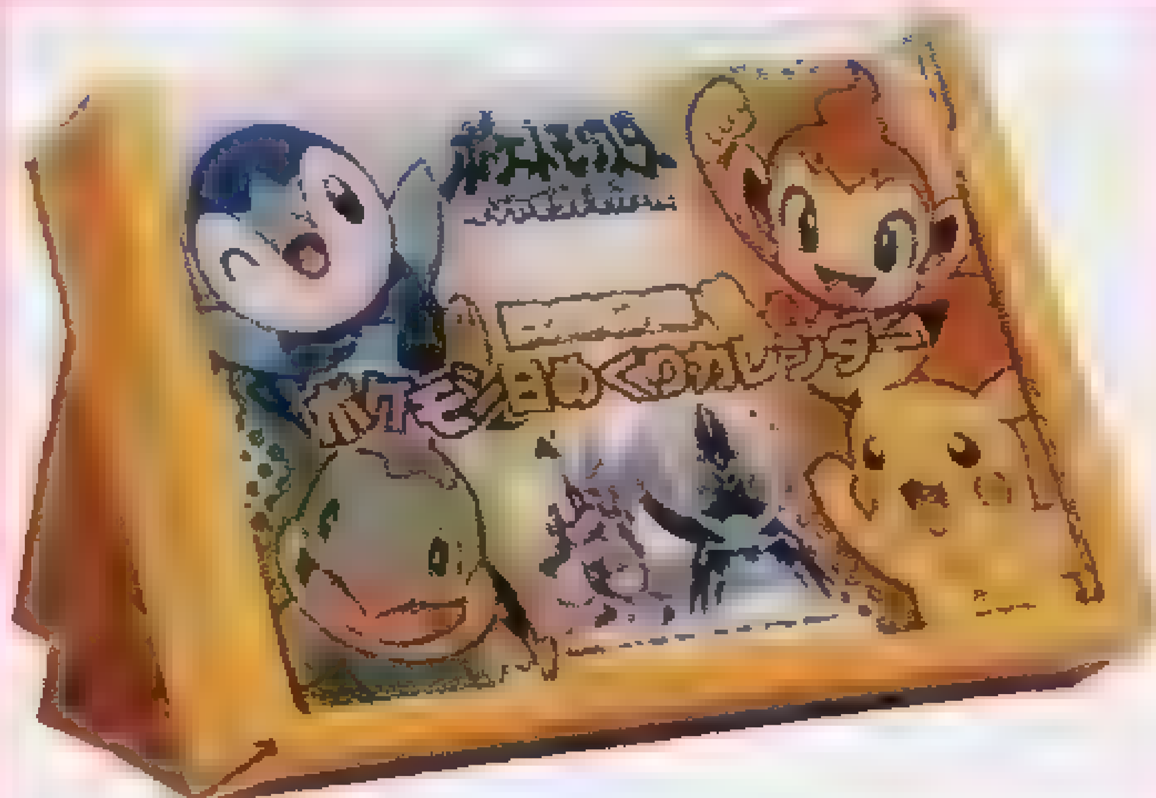
装，是不是让你心动了呢？

另讯，随着《白金》的发售和推广计划的稳步实施，官方还会推出两款2009年使用的日历产品，这也是明年系列推广计划的一环。这次的日月历分为挂壁式月历和桌面式日历两种。预定于2008年9月20日发售。以下分别是两件商品的信息：

ポケモンキャラクター日めくり2009年版カレンダー（神奇宝贝2009年版角色日历）	
售价	1890日元（含税）
商品编号	09CL-245
规则	12×17（cm）／366张

ポケットモンスター2009年版カレンダー（神奇宝贝2009年版月历）	
售价	1260日元（含税）
商品编号	09CL-155
规则	A2／7张

上海 顾非池 梦幻之星出不出中文版？猴子何时变成猩猩？（八房：等猴子变成猩猩，梦幻之星就出官方中文版了。）
男，12岁，静安区，200040



↑才九月就开始卖明年的年历了啊。明年会不会有金银复刻呢？

口袋妖怪动画

神奇宝贝剧场版系列即将登陆DSvision。DSvision是由am3公司开发、经任天堂官方许可的“烧录卡”。可以通过网络提供包括漫画、小说、杂志等平面刊物内容，以及动画、电影、电视剧等影片内容，供NDS/NDSL阅览欣赏的数字内容下载服务。首次登陆DSvision的剧场版为《超梦的逆袭 完全版》，将于2008年8月20日开始在DSvison网站上提供下载，价格为500日元。从官方公布的预览图来看，画质可谓十分精良。此外，《梦幻与波导的勇者 路卡利欧》《梦幻之神奇宝贝 洛奇亚的爆诞》《结晶塔的帝王》《雪拉比穿梭时空的邂逅》这四部电影也将于9月11日开始在日本发售。其中《梦幻与波导的勇者 路卡利欧》将与DSvision硬件设备捆绑发售，售价4280日元；其余的3部将通过容量512MB的专用microSD卡发售，售价为2980日元。



↑毕竟是官方产品，画质比较有保障，下屏是播放器操作界面，操作方法也是一目了然，快进，暂停等功能一应俱全。



↑历年的剧场版悉数登场。相信这只是试水性质的尝试登陆，若是反响好的话，一定会追加更多内容。



シンオウずかんのポケモンが59増えました!
シンオウ地方のポケモンシール210[illegible]をすべて収録!
[illegible]

口袋妖怪游戏

据2008年10月上旬将要发售的《神奇宝贝白金贴纸收纳盒》的商品介绍显示，在9月13日发售的NDS/NDSL游戏《神奇宝贝 白金》中，玩家在最开始得到的新奥图鉴的神奇宝贝数量，将从151只（草苗龟~玛纳霏）增加到210只。究竟增加了哪59种神奇宝贝尚未得知，但可以想见通关前能遇到的野生神奇宝贝的种类会有所增加。通关前野生神奇宝贝种类过少可说是《钻石·珍珠》的一大硬伤。白金中如此改进，也许是任天堂公司顺应民意的一项举措。



↑新的卡片陆续推出。每次更新卡片都会对流行战术产生一定影响。

口袋妖怪卡片

神奇宝贝卡片游戏系列将于2008年10月10日同时发售两款新商品：《扩张パック ギンガの霸道》（补充包 银河的霸道）与《エントリーパック》（入门包）。同时，为了响应神奇宝贝游戏系列新作《神奇宝贝 白金》的发售，卡片游戏的标题也从《ポケモンカードゲームDP》（神奇宝贝卡片游戏DP）改为了《ポケモンカードゲームDPt》（神奇宝贝卡片游戏DPt）。这里的DPt是官方对《钻石·珍珠·白金》的简称，本应写成DPP，不过官方却用Pt(P2)，巧妙的回避了连续使用两个P的尴尬局面。补充包收纳了11张卡片（包括闪光卡），售价315日元（含税）；入门包则收纳了30张卡片，以及其他练习用的伤害计数器、游戏规则说明书等面向初学者的用品，售价2000日元（含税）。

口袋战术　斯是萝莉，惟汝是控——控场(上)

控,出自日语“コン(con)”,取complex(情结)的前头音，指极度喜欢某东西的人，喜欢的东西要冠在“控”字之前，例如：萝莉控、正太控、女仆控。在名词后加上即成为“很喜欢某物”的意思。基本的解释和“癖”相似，也可以放在名词前面做动词。表示强烈的嗜好和喜欢，有时候过于极端会给人BT的感觉，所以“控”是有些贬义意味的。

上面所说是“控”的普遍定义，但在口袋对战，“控”却是一种很光明正大的战术：讲究尽可能长久地赖在神圣的竞技场上，八抬大轿也送不走，非让对手几只PM仆于自己的石榴裙前才肯罢休。这门高深的艺术远非练就面带猥琐的微笑就那么简单，非得饱尝被“控”的感觉后方可得其精髓。为了缩短这一过程，防止各位读者“人到中年”才修成正果，笔者就为各位另辟蹊径，开办这一个怪叔叔速成班，希望大家早日加入“控”的家族。

“控”什么？

——控场的先决条件——

身段：萝莉控和御姐控的最大区别就是对身段的审美标准的差异。同样，对战中也不是什么PM都能控。如果想要牢牢掌控局势，那么该PM的六围务必有几项非常过硬。或者是即使身材一般，能靠眼花缭乱的招式来打扮自己也过得去。所以，身体是革命的本钱，“身段”是控场的本钱，虽然控场很讲究操作，但平庸身段的PM注定难以吸引大量眼球。



人间凶器：光身材好还不行，还要有“杀人”的武器。首先，必须有必定能逼退对手的招式，才能形成控场。这种招式可以是一招鲜，也可以是多种招式组成的打击网，甚至也可以不带，靠该PM丰富的配招可能来威慑对手。如果没有攻击技能，异常状态也可，不过一定要是让对手生不如死的异常状态，如对超铁暴龙烧伤或者使化石翼龙麻痹。不过除了电磁波外下状态的成功率都不是100%，所以对施术者耐久的要求较高，对手如果有队医，也未必会乖乖就范。

耐久和抗性：高耐久也是逼退对手的良方，毕竟只有活着的PM才能控场。抗性往往比耐久更有用，因为它能打消对方的战意，让对方知难而退——虽然即使再战下去未必不能取胜。不过仅有耐久或抗性而没有异常状态和攻击力的辅助，即使能驻在场上也无法对对手造成太大伤害。所以相比生存能力，带给对手的压迫感对控场显然更有用。

上场能力：与打头阵的热血少年不同，控场的PM都是躲在暗处伺机阴人的猥琐角色，所以上场时机一定要慎之又慎，如果不能在第一回合彻底压倒对方，那么控场计划就宣告破产。一般来说，有催眠的高速PM只要避开致命的攻击就可以了，耐久型的则要追求伤害最小化，有替身的则绝对要躲开寄生种子、剧毒和鬼火。如果想要上场，可以先上免疫这些的PM来逼对方使用攻击招再上。

替身：替身可谓是控场的灵魂。控场PM不能使用专爱，它们之所以能够击败大多数对手就在于别人上场耗费的那一个回合，这一回合的攻击绝不能落空。在先读水平没有那么出神入化的情况下——事实上如果不知道对方的队伍组成，很少有人有那个水准，为了保留那一回合的攻击权利，替身是最好的选择。替身在辅助进攻的同时也很好地起到了防守的作用，有效避免了己方被一个异常状态送下场的悲剧。有时也会遇上能挡住你进攻的PM，但对方往往也无力破坏你的替身，这样就可以继续占优。而当对手送炮灰上场试图让其他PM无伤上场时，你更可以赚一个

替身。综上所述，替身就是把钱存进银行，除非发生什么天灾人祸，否则就是一本万利。

3个半格子：在没发生什么特殊情况的前提下，控场必备替身。当然，每一个人的“控”情结都是一种特殊情况，所以难以断言替身必要与否，姑且算一个控场PM有3招半吧。能否在上场期间给对手带来尽可能大的伤害，全看这3招半。首先本系不能放弃——在招式繁多的今天，任何一系都有1.5倍后威力不俗的招式，所以起码要保留一招本系。如果另一本系与其兼容性不错，也就是没有与之相同的一个以上的打击盲点，那么也可酌情配招。第三招就大有学问了：如果你有根之入骨的天敌，那么针对一下很有必要；如果你的双本系打击面不足，那么异常状态能起到很好的补充；如果你带了替身，气合拳对任何对手都是个威胁……几个攻击招的配合也分几个类型，拿赫拉克罗斯来说，地震+石刃+百万大角是组合拳型，追求克制对手，地震打不到的飞行可以用石刃克，石刃打不到的念力土偶、土台龟、斗笠菇和青铜钟有百万大角可以收拾。但这样一来，最强的近身拳却变得可有可无，仅靠命中率低下、伤害期望值不高的石刃和百万大角来主攻，跟大甲比起来几无优势可言。另一种打法就是近身拳+空元气＼报恩+试刀，充分发挥了伤害期望值最高的近身拳的威力，碰到格斗打不动的，普通系也有过百的输出，而能逃过普通和格斗的PM，除了花岩怪和勾魂眼（它们对赫拉克罗斯也没有好的办法），试刀打他们一律有160威力，对付双弹瓦斯和紫天蝎也不会那么无力。所以前一种打法适合专爱，后一种才是控场首选。而且这些招都是100%命中。最后还是那句话，除非你配了3招之后还是有5个属性打不动，否则替身绝对值得占一个格子。

什么不能“控”？

——控场的大忌——

女士：女士翻译成英文就是“Miss”——好吧其实我想说的是失手的意思……控场的优势在于你先在场上构筑了替身，对手上场时必定要先挨你一拳，但这一拳如果不中就毫无优势可言了。如果这一拳打得动的话一般两下就可以KO对方了，打不动即使威力大一点还是白搭。所以，控场PM选招时应尽量选择85%命中率以上的招式，如果有100%命中的招式则作为第一选择——即使它的伤害期望值不是最高的。选择中上威力招式的另一个理由就是PP。既然打算常驻在场上，那就要准备好充足的弹药，而威力超过100的招式除了战鸟和气合拳没一个PP多的，如果不想被对方来回换人耗完PP，就应该选些威力低调一点的招式。

七伤拳：大威力的招式也有命中很高的，不过一般不会白给，都会伴随着一定的副作用。不过反过来说，控场时也不需将其一概视为狼虎，应择优而用：流星群＼燃烧殆尽＼绿叶风暴虽然与稳扎稳打的宗旨有悖，但如能解决天敌，则完全不必挂怀，何况就算连打两下威力还是要比火焰放射高；近身拳需要替身保护，重臂膀只有部分ＰＭ才适合用；炽热推进、战鸟和舍身撞则要坚决剔除。总之一练七伤，七者皆伤，不可不慎重对待。



↑“控”得就是心跳！要像猜女孩心思一样猜测对手行动哦。或者说，必须要有少女一样纤细的心？

轻举妄动：控场时“春宵一刻值千金”，每一个战机都不能被轻举妄动浪费，更何况在DP中化解胡乱攻击的方法更多了：在你蓄力要打出气合拳的时候，对方可以用接力或蜻蜓返破掉你替身后从容腾挪；在你乱放十万伏特的时候，电击魔兽可以将速度逆转。所以,在碰到太多到口的菜时,一定要压抑住肾上腺素的分泌,提高警惕,放多一个替身不会是什么坏主意。

当退不退：控场不是拼命，没必要与对方拼到弹尽粮绝。当碰到打不动的PM时，即使对方对你也无可奈何，即使对方一直在睡眠中徘徊于生死线，也不要杀红了眼，对直线下降的PP熟视无睹。要知道一招的PP打空，控场PM无异于痛失一臂。还有不要抱着“替身不破，老子不走”的信念——虽然节约很值得提倡——要知道对手面对你的替身时一般只有攻击，这时候可以加以利用；而当对方料定你对他无计可施而开始强化时，更要第一时间金蝉脱壳换上克制PM，不要控场不成反被控。

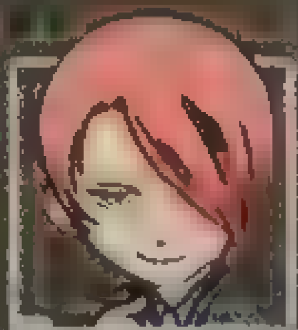
狩人营地

拿起手中的武器，向凶猛的怪物们迎击！狩·猎·解·禁！

狩人营地图区征稿开始,如果你在游戏中遇到了有趣的事情；如果你想用画笔描述自己的狩猎生活,那就来给我们投稿,分享自己的经验与快乐！截图与手绘皆可,投稿方式请见“紧急任务”下方,希望大家能踊跃来稿。 □主持/翔武

编辑部的狩猎日记

NEW! 本期狩猎成就



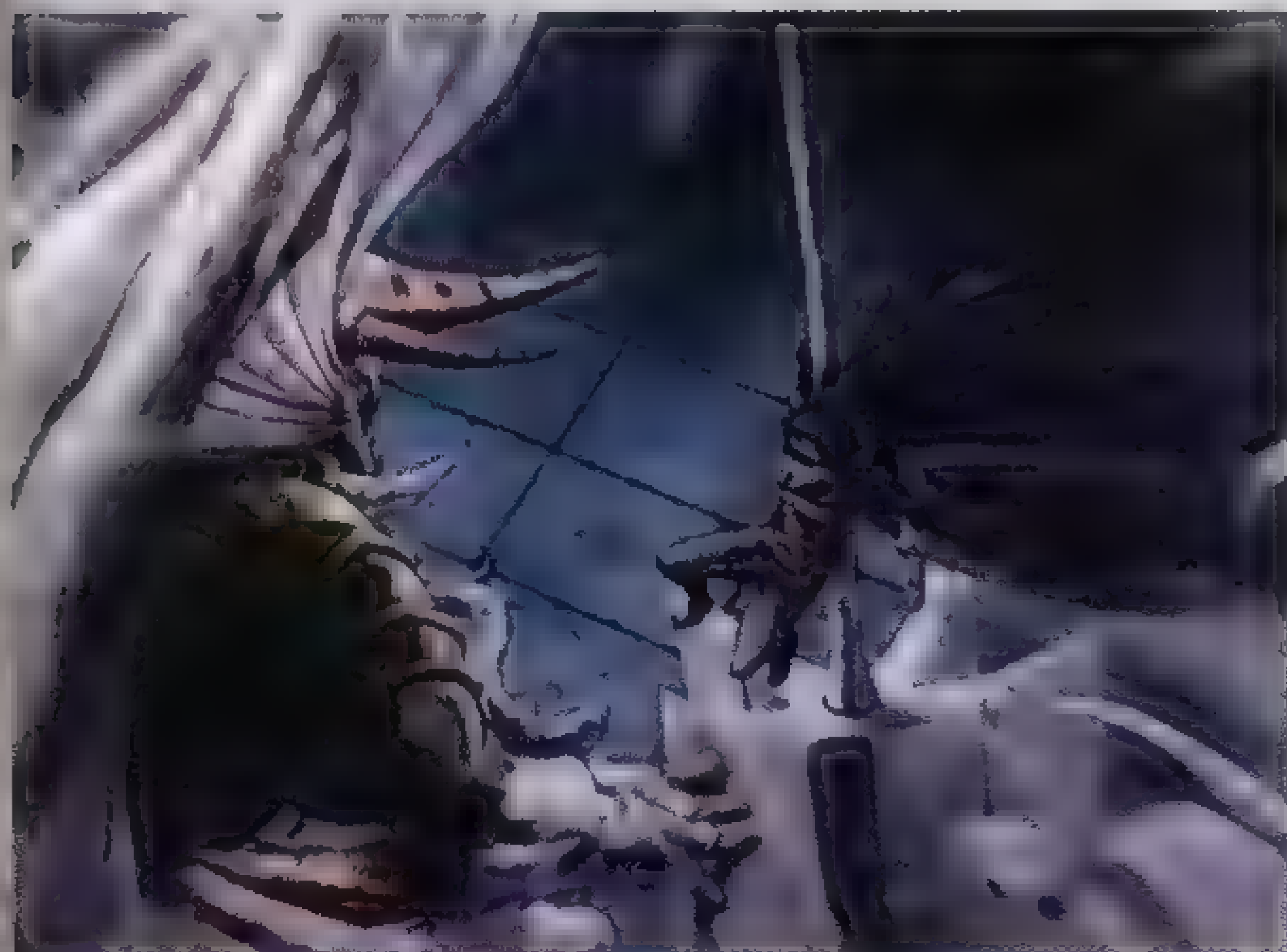
从日本回来的朋友走的时候交给我一样东西，就是这个——怪物猎人RP测试器。

在上面那个问号按一下后，会发出挖矿的声音，声音一共有两种，一种是挖到普通矿石的声音，一种是挖到各种块的声音，无聊时候拿出来玩玩还是挺有意思的，有意思的时候拿出来玩玩就有点无聊了——



翔武的狩猎手记

最近时间非常紧,每天都很忙，《怪物猎人》基本上也没时间玩。不过最近除了一个大斗技场连续讨伐轰龙、迅龙、金狮子、黑角龙、黑铠龙的任务，打算玩一下试试，都是些平时非常让人烦的怪物啊。目前在网上看到有单人挑战成功的，但是多数的消息似乎还是负面的，比如在某某怪的时候就已经三次猫车了，或者说打到最后黑铠龙时时间已经不够了，总之应该算目前出的任务里单人最有难度的吧。



前几天抽出时间和别人在盟区上玩了两场，发现退步非常明显，然后被朋友鄙视了，特别谴责我最近玩《闪电十一人》玩太多了……其实我也只是被《闪电十一人》燃到了而已，这么热血的足球游戏已经好久没有过了，玩得过头了。不过，最近已经玩得差不多了，等我打败了里世宇子之后，就会回到《MONKEY HUNTER》的队伍中。

大家，一定要等着我啊！

八房：银魂猎猴篇都已经完结了，你还在这里自我陶醉啥，你是MADAO吗。

翔武：你才MADAO。忘记说了，由于读者强烈要求，本期的手记把八房这个家伙也拉来了。

八房的狩猎手记

大家好，我是八房，翔武说要我介绍一下最近玩怪物猎人的近况，所以我就过来露个脸。说来惭愧，因为最近工作很忙，所以怪物猎人P2G基本上没怎么玩，进度还停留在之前的阶段。不过反正想要的东西都已经做好了，所以什么时候想玩了就可以拿出来耍耍嘛。前不久为了做攻略删掉了MHP2G，不过之前看到了一个任务，是在斗技场里连续挑战许多强力怪物——喔，有些手痒了，于是把游戏拷了回来打算练练手。

说来这次重新拿起来玩，又发现了新的兴趣所在啊。前不久对于大剑和重弩的爱好消褪了，忽然觉得片手剑很好玩，于是整天拎着王家玫瑰和钢龙小剑去修怪物的胡子……话说片手剑这东西应该怎么用呢？给我的印象就是“骨碌骨碌骨碌”的不断边滚边划，砍怪时候总有种小心翼翼地修铅笔的感觉——就是小时候用小刻刀刮铅笔杆，总想把笔尖刮得又尖又长的那种心态（汗）。先试着尽量在把不笔尖削断（被打回老家）的情况下削尖轰龙这根小铅笔吧！

（众读者：怎么觉得你们两个人前半段说得都是一样的。）

问答 南京 李锦绫 推荐一下有什么汉化模拟游戏。（蔬菜汁：垂钓黑巴斯–超级北半球）
女，13岁，江苏省南京市公教一村1栋

紧急速报——怪物猎人3正式登场

本期中最重大的事件就是WII的《怪物猎人3》公布了新情报，这次公布的东西非常多，下来让我们看一下。

这次的新场景是孤岛，游戏的主题在很早以前就公布过了，是以水的世界为主，猎人们聚集的村子也是被水所包围着。既然这次是水的主题，自然就少不了水中的动作。制作人表示，角色在水中将会和陆地上的动作不同，在水中以游泳的方式活动，武器是远程的，可以对水中的鱼或怪物进行攻击。难道这表示着要用鱼叉或类似的东西做武器吗？





水中的大型龙是很多人关注的，这次公布了新怪物——海龙。据描述所说；海龙拥有将巨大的船只一击击溃的压倒性力量，也被称为大洋的支配者。制作人在访谈中说道：海龙在这次的游戏中将扮演类似雄火龙的类型，会成为玩家们在水中狩猎的一道坎。从海龙的造型上看，和黑龙用的是一个建模，不过应该会是普通的大型怪物，不至于是黑龙那类秒杀型的。

除了海龙外，这次还公布了水边生活的小型肉食龙，分为雌雄两种，雄性的有点类似速龙系，雌性的类似草食龙系。这种肉食龙引居住的场所不同，生活习性也有差别。

这次就介绍到这里吧，今后有情报的话会再给大家报道的。





[紧急任务]

狩猎解禁！掌机迷狩猎祭再开！

任务等级：★★★★★★★

限制时间：长期有效

委托人：重归营地的翔武

委托内容：当凶猛的怪物再次向我们袭来时，猎人们,拿起你们的武器吧。让怪物们看看究竟是它们的野性更强，还是猎人铁一般的意志和身经百战的经验更强！最近营地中似乎又来了不少新猎人，对于经验少的他们来说，贸然和怪物对抗无论多少条命也不够。现在猎人们需要团结起来，互相交流经验来战胜这些怪物。

成功条件：无论是配装心得还是狩猎心得都投过来吧

投稿指定地：pg@vgame.cn 北京安外邮局75号信箱

特别备注：MHP2投稿已终止，全面接受MHP2G的投稿

各种武器动作威力列表

大剑动作威力表

技名	操作	动作威力	硬体效果	备注
拔刀攻击	收刀状态移动中△	48	有	——
纵斩	△键	48	有	——
撩斩	△+○键	46	有	——
横斩	○键	36	有	——
踢	选择键	2	无	——
蓄力斩1级	按住△键第一次闪光后松手	65	有	斩味修正1.1倍
蓄力斩2级	按住△键第二次闪光后松手	80	有	斩味修正1.2倍
蓄力斩3级	按住△键第三次闪光后松手	110	有	斩味修正1.3倍

注1：斩味修正是指对弹刀的修正，比如在乘修正值前弹刀，补正之后就没有弹刀动作。

注2：硬体效果指被小硬直打击的攻击打到后不会有后退动作，比如龙的脚踩。

注3：用大剑剑身中段斩击，在绿斩以上的情况下威力为1.05倍。

太刀动作威力表

技名	操作	动作威力	硬体效果	备注
拔刀攻击	收刀状态移动中△	33	有	练气+28
踏步斩	移动中△键	33	有	练气+28
纵斩	踏步斩或拔刀斩之后△键	28	有	练气+23
退步斩	△+○键	30	有	练气+24
刺突	○键或气刃斩一段后○键	18	有	练气+14
挑斩	刺突后或气刃二段后△键	22	有	练气+18
气刃斩1（无练气）	R键或收刀状态R+△键	16	有	练气+16
气刃斩1	R键或收刀状态R+△键	35	有	练气-15 不弹刀
气刃斩2	气刃斩1后R或气刃斩1刺突后R	38	有	练气-20 不弹刀
气刃斩3	气刃斩2后R或气刃斩2挑战后R	18+20+40	有	练气-25 不弹刀

注1：练气槽满时，武器攻击力+48，斩味修正1.12倍。

注2：练气槽满后，如果不做出攻击，只能持续30秒。

注3：在通常连续技的挑斩后或拔刀气刃斩时，气刃斩1的练气消耗20。

片手剑动作威力表

技名	操作	动作威力	硬体效果	备注
斩击	△键	13	无	——
横斩	斩击之后△键	11	无	——
剑盾连击	横斩后△键	8+12	无	——
回旋斩	○键	24	无	——
跳跃攻击	△+○键或收刀移动中△键	16	有	硬体时间2秒
撩斩	跳跃攻击或回避动作后或防御中△键	14	无	——
防御斩	R+○键	14	无	——

注1：武器本身自带斩味修正1.12倍。

双刀动作威力表

技名	操作	动作威力	硬体效果	备注
拔刀攻击	收刀状态移动中△	(7+7)+(7+7)	有	硬体时间2秒
横斩	△+○键	(7+7)+(7+7)	有	硬体时间2秒
斩击1	△键	18	无	——
斩击2	斩击1后△键	10+8	无	——
斩击3	斩击2后△键	6+12+18	无	——
回旋斩	○键	15+10+6	无	——
撩斩	回避动作或横斩后△键	19	无	——

双刀鬼人化动作威力表

技名	操作	动作威力	硬体效果	备注
横斩	回旋斩一段后△	(9+9)+(9+9)	有	硬体时间2秒

江苏 陶延龙 不是为了奖品才寄回函的，是为了2G原装3件套才寄回函的。
男，19岁，江苏省新河市第一中学高三，QQ120891927

双刀鬼人化动作威力表				
技名	操作	动作威力	硬体效果	备注
斩击1	△键	24	有	——
斩击2	斩击1后△键	13+10	有	——
斩击3	斩击2后△键	8+16+24	有	——
撩斩	回避动作或横斩后△键	25	有	——
乱舞	鬼人化中△+○或回旋斩一段后○	33+8×8+(20+20)	有	带有心眼效果
双回旋斩	鬼人化中○	(20+13+8)+(20+13+8)	有	——

注1：鬼人化自带硬体效果和风压【大】无效效果。
注2：双属性武器的属性伤害根据左右手动作而定。

锤动作威力表				
技名	操作	动作威力	硬体效果	备注
拔刀攻击	收刀状态移动中△	20	有	气绝值15
纵振	△	52	有	气绝值10
纵振连打	△△△	52・20・100	有	气绝值10・15・45
横振	○键	15	有	气绝值18
蓄力攻击1级	短时间蓄力松开	45	有	气绝值10 心眼效果
蓄力攻击2级	较长时间蓄力松开	45+35	有	气绝值10+15 心眼效果
蓄力攻击3级	蓄力闪光后松开	20+76	有	气绝值5+30
回旋攻击1	蓄满后移动中松开R	20+10+10+10+10+10+40	有	气绝值0 心眼效果
回旋攻击2	回旋2–3圈中△	20+10(+10)+45+35	有	气绝值10+15 心眼效果
回旋攻击3	回旋4–5圈中△	20+10+10+10(+10)+100	有	气绝值45 心眼效果

注1：蓄力中没有硬体效果，除了蓄力攻击和回旋攻击，其他攻击的硬体效果都是在动作中。

狩猎笛动作威力表				
技名	操作	动作威力	硬体效果	备注
拔刀攻击	收刀状态移动中△	27	有	气绝值15
抽击	△键	27	有	气绝值15
扣击	△+○键	15・48	有	气绝值5・10
柄击	○○○	12・12・12	有	气绝值0
演奏开始	拔刀状态中R或收刀状态中R+△+○	26	有	气绝值20
演奏横击	演奏中○或□键	38	有	气绝值22
演奏扣击	演奏中△键	38	有	气绝值22
演奏撩击	演奏中△+○键	43	有	气绝值25
演奏解除	演奏中R键	26	无	气绝值20

注1：演奏中几种攻击分别是对应前后左右4方向移动。

枪动作威力表				
技名	操作	动作威力	硬体效果	备注
拔刀攻击	收刀状态移动中△	28	无	——
中段刺突	△键	23	无	——
上段刺突	○键	23	无	——
连续刺突	△○键连续攻击或组合攻击	23・23・30	无	——
防御攻击	R+△键	20	无	——
突进	△+○键	20	有	心眼效果
终结突刺	突进中△键	40	有	心眼效果

铳枪动作威力表				
技名	操作	动作威力	硬体效果	备注
拔刀攻击	收刀状态移动中△	34	有	——
踏步突进	移动中△键	34	有	——
前方刺突	△键	25	无	第三段威力30
挑斩	△+○键	30	有	——
防御刺突	R+△键	18	无	——
突进斩	炮击后摇杆前方向+△键	30	有	——

▲注1：枪拥有斩击和打击两种攻击属性，计算伤害是选择最高的一方。注2：枪在突进和终结突刺时斩击倍率1.12倍，打击倍率0.81倍。其他攻击斩击倍率1.0倍，打击倍率0.72倍

◀注1：炮击伤害表在原来刊登过,这里就不登了。



高达黑历史

□文/月莺
□责编/翔武

各位读者们中秋过得如何？反正月莺是吃月饼吃到吐了，还好这玩意儿一年就这次机会。月饼论味道无法算得上乘，热量也太高，多吃对身体不好，但是这个食物倒是送礼能手。月莺把得到的高级月饼刚送出去，别人又反送回来，最后家里还是堆积成山，没辙，当早餐慢慢消化吧，胖了就都怪月饼君。《超级机器人大战Z》马上就要发售了啊！希望大家能够在看到本期杂志的时候就能玩上了，这款游戏不可错过。既然"Z"发售了，这期就介绍"Z"吧！

黑历史的机库

星之继承者——MSZ-006"Z高达"
让行星都为之振奋的正是爱啊!

MSZ-006"Z高达"是奥古组织和阿纳海姆公司共同制定的"Z计划"所开发制造出来的新一代MS,《机动战士高达Z》的时代最特别的明显就是MS可变形,Z就是可变形高达的代表MS。Z高达作为奥古象征,最初采用开发代号是"ζ高达"。

MSZ-006"Z高达"在开发过程中,因可变式框架等的性能的问题而一度停滞。后来因为《机动战士高达Z》的主角卡缪带来了泰坦斯的RX-178高达MkⅡ,在参考了RX-178之后,卡缪.比丹本人也加入了设计成员之中。经过修改部分原先的设计方案,Z高达最终得以开发成功的。

Z高达的变型结构的主要部件是背上的飞行装甲,上面装备有长尾燃烧器式自稳器,提高了逆向动作时的安定性。所以即使变回MS形态,Z高达也具有很优良的运动性能。

Z高达变形是特色,而且在MS形态时使用的武器,在变成MA形态之后,大部分都可以继续使用。Z高达由于喷口是可移动式的,所以比其他可变MS/MA的机动性更高,作为战斗机来使用也是让人十分满意的。在机战系列中Z高达也是大部分时间以MA形态来使用,因为移动高,属于飞行移动,运动性也好。

MSZ-006"Z高达"具有单机突入大气层的能力,这是当时超越众多MS的出色能力。其潜在能力更是不容忽视。Z高达在突入大气圈时的MA形态称做"WAVERIDER(冲浪者)",是因为在飞行时机体下方形成了一种被压缩的冲击波,而机体就是依靠这种被压缩的冲击波而产生出升力的。

武装上装备上有光束军刀、光束步枪、2连装导弹发射器等各种各样的武器,在光束武器的攻击力上更是首屈一指,使用大功率高性能MEGA粒子炮无坚不摧。

以上就是基本的资料。《机动战士高达Z》这部动画是1985年放映的老作品了,不过作为UC世纪重要的一个时代,Z高达在高达系机体中也是拥有举足轻重的地位,这个从机战的参战次数上也可见一斑。题外话,Z高达应该是一台注重射击和机动的高达,起初在游戏中招牌招数就是高性能MEGA粒子炮,射程远,威力大。可是后来的作品中开始采用了



广东 韦业
PG真是越来越热闹了，又有新人加入，如果PG再送赠品跟海报就好了！
男，15岁，广东省信宜市东镇镇，QQ335992241

一些Z高达后期出现的奇异招数,比如高性能MEGA粒子炮当光束剑使用、变成MA状态后撞击敌人。这两项武器都比高性能MEGA粒子炮威力要高,而且是高达系列中威力顶级的武器,比起之后各种新型高达的最强武器都高出许多,属性为格斗。这样的武器无法让人舍弃,于是我们可怜的卡缪就从此从射击高手变成了格斗高手。也许他不久之后可以参加"高达擂台",去和东方不败一决高下。

[illegible]	
全高	18.7米
全重量	62.3T

[illegible]	
机体番号	MSZ-006
机体代号	Z高达
出现作品	机动战士高达Z
机体类型	可变MS
制造商	阿纳海姆电子公司
所属	奥古
机师	卡缪.比丹

[illegible]	
头部60mm火神炮×2	
腕部2连装榴弹发射器×2	
光束军刀×2	
光束步枪×1	
高能MEGA粒子炮×1	
机动性	★★★★
装甲	★★★
白刃	★★★★★
射击	★★★★★
潜能	★★★★★

ACE的肖像画

这就是你的爱吗?——卡缪.比丹

《机动战士高达Z》的主角卡缪.比丹驾驶Z高达在古利普斯战争中立下了赫赫战功,而且在最终决战中打败了泰坦斯的帕普迪马斯.西罗克上尉驾驶的PMX-003"The.O",为格利普斯战争打下了终止符。

要说起卡缪,就不得不说一下他的命运。《机动战士高达Z》作为老动画,当时的监督究竟是怎么想已经不得而知,不过月莺认为结局可以个用流行词汇来形容"神棍"。NT再怎么夸张也就是超能力者,高达也算真实系机体。可是最后卡缪吸收死者的灵魂啊,然后被精神攻击疯掉啊这些,看起来真不算舒服。当然跟动画追究所谓"合理性"也是多余。

在剧场版中,主要以爱为题,不过说真的,怎么看都觉得卡缪和风的感情过于简单,风也死得很早。这就是你的爱吗?不过综合历代NT的恋爱历程来看,



他们果然都无法享受正常人的情感啊!看看人家阿姆罗害死了几个MM(笑),NT最大的悲哀莫过于此。

大激动!MS GIRL大复活!

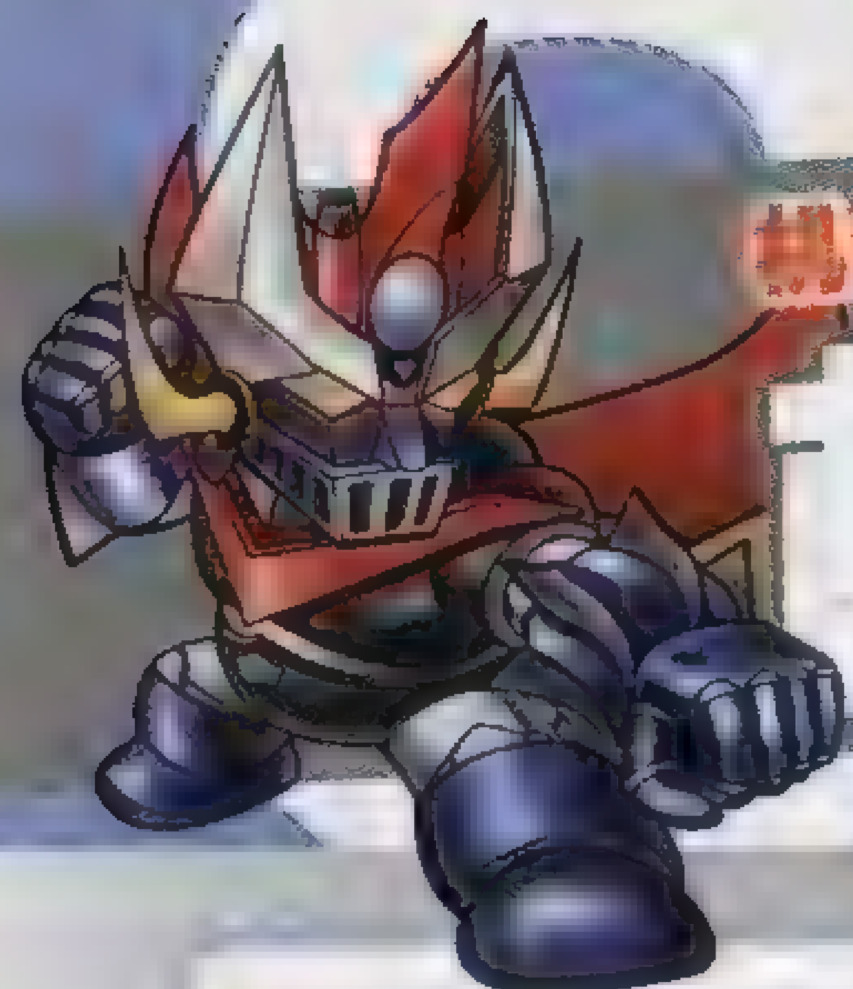
萌者之风!全新系列!

看啊!(鼻)血染东方一片红!

毫无疑问,这期MS GIRL自然是Z高达娘。恩…这个Z高达娘的发育可真是不错啊(奸笑),居然导致胸部装甲都撑不住破损了,这个破损的部分不要紧,有那里新的更强大的"装甲"出现了!相信敌人看到以后也会故意射偏的。加上那可爱的裤裤…这个MS GIRL评分可以给相当高,新评分如下:

GIRL的画风	★★★★
MS的部分	★★★★
GIRL的创意	★★★
GIRL的H度	★★★★★
GIRL的萌度	★★★





机体、角色、关键词，机战相关资料搜罗一网打尽！

机战天空 SKY OF SRW

□主持/零羽 □美编/伟哥

气合×3+加速+幸运+必中+ひらめき+魂=奇迹！

原创系机战连载 超机大战的空间

机体资料

机体名：R-刃(アルブレード)	全高：18.2m	主要机师：伊达·隆盛、阿拉德·巴兰伽
出自：原创PT系	重量：45.8t	标准武装：バルカン
分类：量产试作型PT	动力源：核融合引擎	G·リボルヴァー
生产类型：试作机	所属：地球防卫军极东支部SRX小队	G·レールガン
形式编号：PTX-014-01/02/03	生产厂商：毛氏重工	ブレード·トンファー(3号机专用)
	主开发者：卡克·哈米鲁	

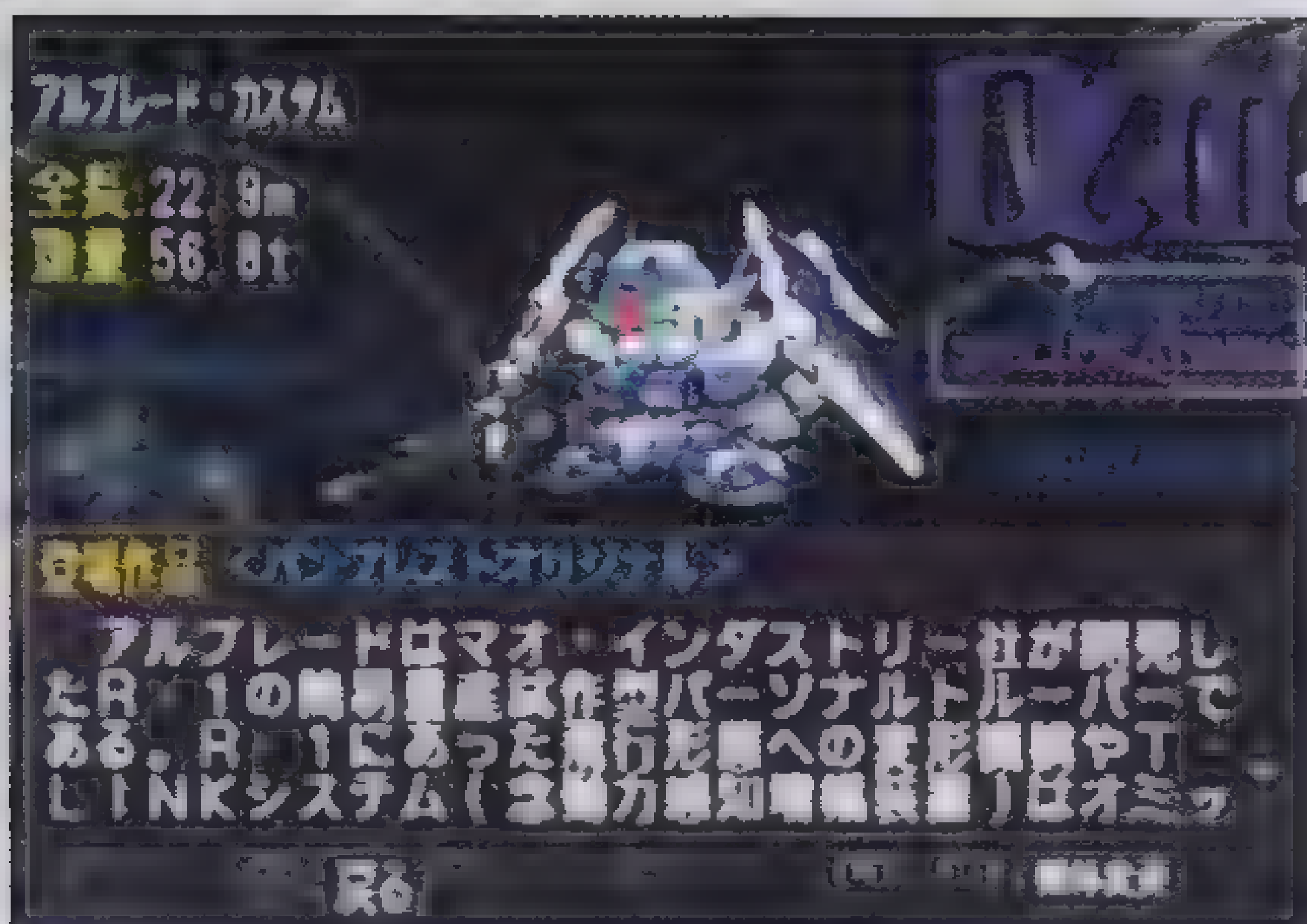
机体简介：首先来说说本次要为大家介绍的这架机体的译名吧。此机体的日文名称为“アルブレード”，即英文的“R-Blade”。开头的第一个字母“R”，代表了它算作是R系列的其中一员，而后面的“Blade”最初的原意是指“比较锋利的叶片”，后来渐渐的变成了“具有锋利刃部的物体”的意思（即，刀刃、刀片等）。所以综合起来本机体的中文名称就可以翻译成“R-刃”了。

R-刃是由毛氏重工以R-1的战斗档案为基础开发出来的简易量产试作型PT。毛氏重工一共生产了3架测试型R-刃，其中的3号机分配给了极东支部SRX小队，由伊达隆盛来担任测试机师，并进行实战的资料收集。而大家在游戏中看到的R-刃就是这架被称为T型的3号机了。

作为R-1的量产测试机，R-刃无论是从外形还是基本武器装备上，都与其十分相似。抛开机体涂装不说，R-刃除了在头部还算是有比较明显的变化之外，身体的其它部位几乎与R-1是同一个模子里刻出来的（偷工减料?）……而在武器方面，R-刃仅仅继承了R-1最基本的武器——头部机关炮“バルカン”和连射手枪“G·リボルヴァー”。从R-刃装备的这两件武器上也能看出，其实它就是个“地道”测试型机体，原本就没有打算去让它参加实战，否则，靠着只能发挥出威慑效果的“バルカン”和威力不高的短射程武器“G·リボルヴァー”，别说是对付敌方主力部队了，就是面对量产型的杂鱼，也不



天津 崔铎
高二开学了，不能玩PSP了，再见了……（泪奔）
男，16岁，天津市河西区鹤望里，QQ779234491



好说到底是谁胜谁负……

当然了，上面说的只是设定，在游戏中隆盛驾驶的R-刃3号机还是很“勇猛”的，完全没有像上文中描述的那么“弱”……要说这就是所谓“设定与现实的差距”，也不是完全的正解，原因如下：首先，SRX小队要来的这架T型的R-刃3号机是进行了接近战能力特殊强化的机体，其次，在机体的驱动、操作模式等等方面也针对测试机师“伊达隆盛”进行了局部调整。另外，在武器装备方面也为隆盛这个热血男配备了极为符合的武器——ブレード・トンファー(说起这件武器，在游戏中它的实用性甚至超过了R-1的“T-LINKナックル”……)，还有从DC的量产里昂系机体上面拆下来的中、远距离射击武器“G・レールガン”。所以R-刃在综合能力上超越一般的量产型机体也就是变成很正常的了。

下面来分析一下游戏中的R-刃。基本资料上就不多废话了，能力如下表。R-刃的改造费用合计为301000。在完成全段改造后的附加奖励中，除了标准的最大HP+10%or最大EN+10% or运动性+10% or装甲值+10%之外最后一项是很鸡肋的Wゲージ+30……所以，还是强化运动性更为合适。

机体资料

机体名：R-刃・改（アルブレード・カスタム）	全高：22.9m	主要机师：伊达・隆盛
出自：原创PT系	重量：56.8t	标准武装：バルカン
分类：量产试作型PT	动力源：核融合引擎	G・リボルヴァー
生产类型：试作改良型机	所属：地球防卫军极东支部SRX小队	G・レールガン
形式编号：PTX-014-03C	生产厂商：毛氏重工	スプリット・ビームキャノン
	主开发者：卡克・哈米鲁	ブレード・トンファー

机体简介：R-刃・改也算是一架比较特殊的机体了。说它特殊，不仅仅是由于它只在《第3次机战α》中登场过一次（稀少种?），主要是因为R-刃・改的追加零件非常有意思。在R-刃的基础上追加的零件共有3大件，分别为隼（ビルトビルガー）的可自由分离式装甲（ジャケットアーマー）、里昂系的特拉斯引擎（テスラ・ドライブ）以及守森者（シュッツバルト）的激光加农炮（ビームキャノン）。将这些“东拼西凑”的零件拼到一起就诞生出了这架很强大的改良型机体。

在游戏中，隆盛等人的SRX被击破后，R-刃・改就成为了R-1的替代品。说到这里，让人想到了一个“传说”，据说当年在开发《第3次机战α》的时候，眼镜厂原本是安排由ART-1登场，让此机体来取代R-1成为隆盛前半段的专用机，不过后来寺田决定必须要将与“RXR计划”相关的机体保留到《机战OG》系的作品中（也就是去年发售的《机战OGS》……），但是，这样一来原本预定登场的全新机体就少了一个，为了弥补这一缺陷，于是就临时策划出了这么一架代替ART-1在《第3次机战α》中登场的机体。虽说上述的这些只是个未经证实的传闻，不过仔细参考一下R-刃・改的设定后，到也还是有几分道理的……



随着psp逐渐普及，掌机版实况足球的玩家也越发壮大。相关聚会比赛自然不会少，其激烈程度不亚于任何一款竞技类游戏。本栏目就是带领大家冲向冠军的《胜利"十二"人》，作为球队的第十二名队员，我准备好了，你呢？

POCKET STADIUM

口袋竞技场

□文/团团最乖
□责编/包子
□美编/包子



实况十心得透析之五——铲球是王道

前几期笔者一直带领大家来研究实况10的进攻套路，从带球过人射门，到短传长传穿越，相信大家已经慢慢领会到了进攻的乐趣。每次成功破门，都会带来很大的满足，可是每次对方进了自家的球门，那种沮丧也是不言而喻的。其实防守实际上是比进攻更难掌握的。因为进攻是以自己意识为中心，玩家可以依照自己的想法来控制球。可防守的时候，需要预判进攻方如何进攻，在按照合理的方法来破坏对方的控制权。那么今天开始，笔者将带着大家来研究防守方面的技巧，今天的题目是——铲球是王道。



铲球的理由

大家都知道铲球是根本上拦截进攻方盘带和传球的最有效方法。可是有的时候玩家反而不敢使用铲球。我曾经问过那些新手玩家："为什么不用铲球？铲球多好用啊？"得到的回答往往都是："老犯规，运气不好还给红牌。"其实笔者是推荐大家使用铲球的。关于红牌…其实大家不在对方快攻到自己半场的时候使用背





后铲，一般是不会给红牌的。但是如果铲球方法得当，就算对方快攻到己方半场，也不怕，看准机会一个铲球，立刻让对方这次绝好的机会丧失。



铲球的时机



一般铲球最主要的目的就是断对方的快攻。比方说，对方前锋队员快攻过来，我方防守球员只有最后一个了。这时候眼看对方就要攻到最后一个防守球员面前了，此时玩家要控制这最后一个防守球员，移动到进攻球员移动的那条线的上下30度左右，然后等到对方球员跑到和防守球员差一个身位左右的时候，斜着往进攻



球员那里铲球，一般都可以成功把球铲断，并且不会犯规。因为在差一个身位左右的时候铲球，出脚的时候，正好铲到皮球。早出脚，进攻球员会因为防守球员躺在地上而绊倒，导致防守阻挡犯规。晚出脚，会直接铲到对方的腿上，不仅犯规，很大几率会吃牌。铲球之后，玩家一定不能放松，还要集中精神，因为如果没有犯规，一放松心情，球还会被对方拿到，所以一定要马上切换最近的球员，立刻往皮球方向跑，否则刚才成功的铲球不是功亏一篑了^^如果防守球员已经被进攻球员过了，玩家一定不能紧张。往回追球的时候，一定不能按R+X往回追球，因为那样肯定会被进攻球员卡在身后，这时候已经要手动控制方向，然后只按R，然后往会跑，直到超过进攻球员一个身位，立刻转身90度，侧着铲球，这样有很大几率把球断下且不犯规。



另一个时机

其实在笔者实际对战的时候，发现除了常规的铲球，还有一种铲球的时机，如果熟练掌握的话，是对对方进攻非常有破坏力的。就是对方球员传球的一瞬间。这是需要玩家长时间对战，来先读对方的心里，判断对方传球的时机。在对方传球的时候，让他传出去的一瞬间，出脚铲球，大家理解一下，不是他传球的瞬间铲球，而是传出去的一瞬间。这样肯定不会有犯规的可能，而是直接用身体把球拦下来。这样的话，



球不会弹出去，此时铲球队员可以很安全的起身运球或者传球。如果碰巧球传出去的时候，铲球队员出脚晚了，那么球就会踢倒铲球队员的腿上而弹出去，这时玩家还是要集中精神，马上切换队员，去追皮球。



铲球的总结

铲球的时机笔者给大家介绍完了，下面在给大家总结一下铲球的注意事项。第一就是千万避免背后铲球，那样几乎每铲必吃牌。不过这也要看具体情况，如果时间所剩不多，自己领先对方1球，这时对方又有好机会，眼看就要过了最后一个防守球员了，那时候就不要考虑牌不牌了，直接铲吧。毕竟以胜利为目的嘛，就算少了个人，时间不多了也不会有太大的威胁。平时的话，就算吃到的黄牌，玩家也不要有心理负担，毕竟光一个黄牌也没什么，只要不要用这个球员在铲球，光用方块键断球，是肯定不会再吃第二张牌的。虽然以正确的铲球方法不会吃牌，但是避免不小心一激动，还是不要用铲球吧^^（以上是针对双方玩家对战，如果自己玩联赛什么的，还是尽量不要吃牌）。第二就是大家一定要注意，如果决定铲球了，就要早下脚，铲球如果不能果断，那错过时机就不如不铲了。因为铲球犯规的几率还是比断球大，所以如果要是在30米以内铲球了，那么对方如果是个任意球好手的话，那就危险了，所以要铲球，就早下脚，就算出牌了，毕竟能保证没有直接任意球射门的机会了，毕竟我们还是要以不失球为第一位嘛。



今天开始我们已经涉及到防守的技巧了，下期，笔者将会给大家来讲解断球的技巧和时机。进攻固然重要，但是防守的技巧如果很高超，不仅对方因为玩家防守好而进攻不进去，而且也会因为每次的进攻失败导致心里急躁，从而更难攻破玩家的球门。那么请大家期待下一期口袋竞技场——断球是基础。



~第25回~

勇者斗恶龙王国

勇者斗恶龙，英文名为Dragonquest，简称DQ，与FF系列不同，一直走着传统RPG的路线。

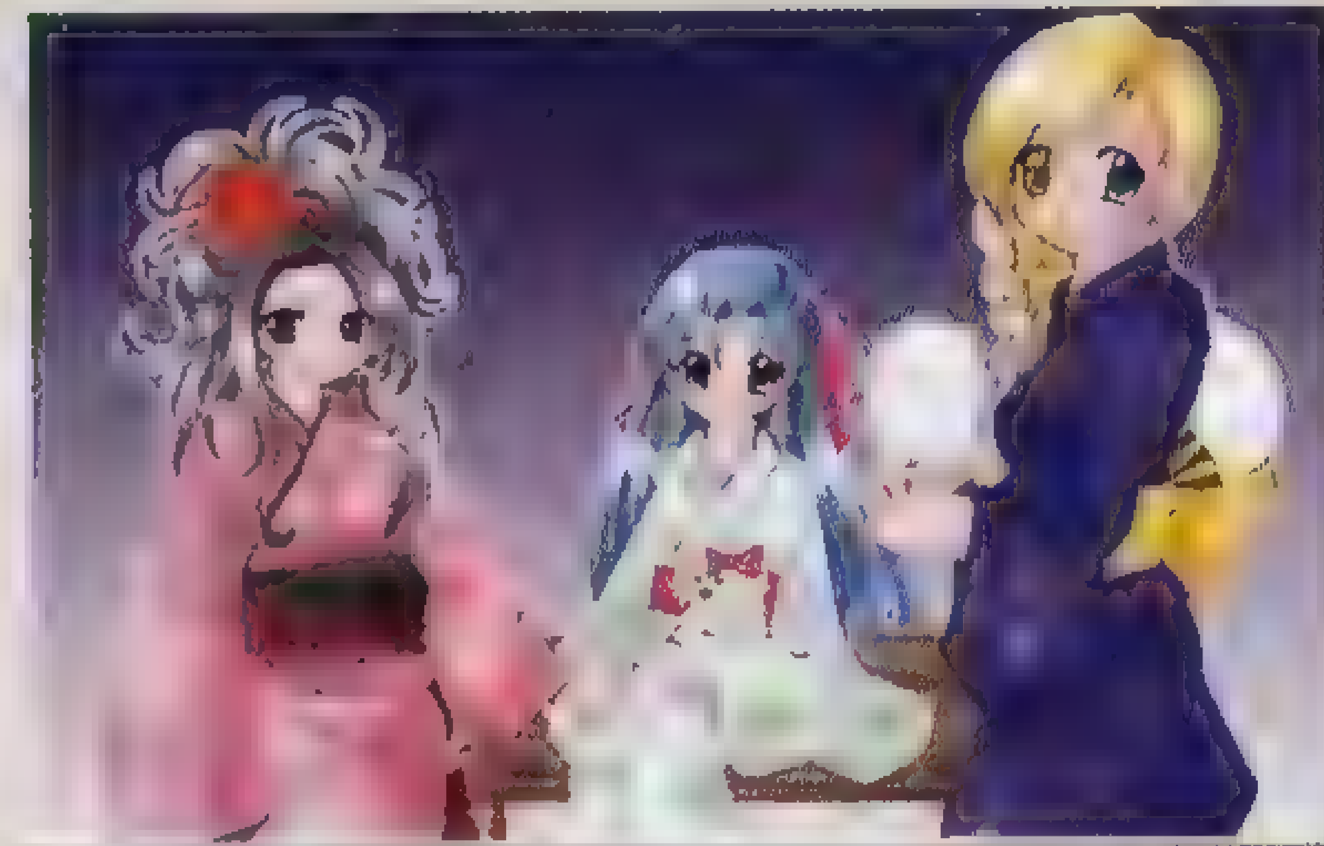
□主持/一狼 □美编/伟哥

DQ版DQ5三位新娘能力完全分析

每期DQ系列新情报

DQ5的销量最终还是停滞了，看来这次150W的梦想是没戏了。也难怪，当初DQ4最后的隐藏迷宫好歹也是重新制作的，这次DQ5完全照搬PS2版，难免让人乏味。说起来，这次天空三部曲的复刻，一狼还是挺期待DQ6的，毕竟是DQ6发售13年以来第一次复刻，希望能够更好的表现。

玩过DS版DQ5的朋友可能已经知道结婚这个剧情了吧，在这次DS版的复刻作品中，新增加了一位原先PS2版所没有的角色“黛博拉”。这样一来玩家必须在“比安卡”、“芙罗拉”、“黛博拉”三名候选新娘中选出一人作为妻子，进行游戏的后半部分。但是，一旦确定了自己将要选择的新娘，在整个游戏的后盘就无法再次更改，想必不少玩家在选择妻子的时候都会犹豫不决。那么这次就让编者带领大家来分析一下，这三位新娘究竟有哪些优劣之处吧。



←三位新娘不仅能力上有着明显差距，性格上也各有千秋。

三位新娘能力比较

首先给大家列出相同等级时三位新娘的能力差别，请大家自行对照一下。（注：由于DQ5升级时能力随机成长，所以下表列出的能力值仅供参考）

Lv11	最大HP	最大MP	力量	速度	守备	智慧	运气	经验值
比安卡	65	46	22	31	15	37	24	2637
芙罗拉	98	60	35	52	46	48	26	10600
黛博拉	106	38	33	44	53	33	56	10058

Lv20	最大HP	最大MP	力量	速度	守备	智慧	运气	经验值
比安卡	125	65	45	70	49	73	40	37103
芙罗拉	142	102	39	86	55	69	46	42042
黛博拉	140	72	67	71	64	64	84	39513

Lv30	最大HP	最大MP	力量	速度	守备	智慧	运气	经验值
比安卡	173	124	50	97	62	96	68	158410
芙罗拉	172	155	40	111	70	116	51	168687
黛博拉	180	114	84	97	81	85	113	159195

分析：芙罗拉的MP和智慧成长比较高，黛博拉则是力量和防御、运气提升比较快，而比安卡则是各项能力都比较平均。

广东 刘启睿 希望能中一次奖，祝掌机迷越办越好。
男，14岁，广东省滨江东路738号，QQ596930502

新娘习得咒文比较

那么接下来比较一下3位新娘各自能够习得的咒文区别吧。基本上来说，3位新娘的咒文都是以攻击咒文为主，辅助咒文为辅。而主人公正好能够习得回复和防御系的咒文，所以无论和哪个新娘都能构成很好的搭配组合。

比安卡	芙罗拉	黛博拉
Lv3 メラ	Lv1 ベホイミ	Lv10 マヌーサ
Lv5 マヌーサ	Lv11 ルカナン	Lv10 ラリホー
Lv7 ルカナン	Lv12 マヌーサ	Lv10 ルカナン
Lv8 ギラ	Lv13 バイキルト	Lv15 バイキルト
Lv12 ラリホー	Lv14 ラリホー	Lv17 ベギラマ
Lv13 バイキルト	Lv15 トラマナ	Lv18 トラマナ
Lv15 ベギラマ	Lv16 ベギラマ	Lv19 ザキ
Lv17 トラマナ	Lv17 ラナルータ	Lv20 マホカンタ
Lv18 マホカンタ	Lv18 マホカンタ	Lv22 メダパニ
Lv20 メラミ	Lv20 メラミ	Lv25 ザラキ
Lv23 ザラキ	Lv23 ザラキ	Lv29 ベギラゴン
Lv27 ベギラゴン	Lv27 ベギラゴン	
Lv33 メラゾーマ	Lv33 メラゾーマ	
	Lv37 イオナズン	

分析：能够在37级习得イオナズン全员爆炸咒文的芙罗拉明显是所有妻子中最优秀的，而且初始就能使用ベホイミ回复HP,再加上后期珍贵的攻击咒文，所以从实战上来看还是芙罗拉最实用。相反，黛博拉连メラゾーマ都无法习得，这一点的确令人不满意。

芙罗拉和黛博拉的优点

如果选择芙罗拉或者黛博拉为妻子的话，在冒险途中可以得到鲁德曼送来的赠品，一共有以下四处。

1、在沙漠王城戴鲁帕多（テルパドール）可以得到装有2000G的宝箱。

2、在前往古兰巴尼亚（グランバニア）的途中，于吉索多的山路（チゾットの山道）洞窟入口可以得到装有水の羽衣的宝箱。

3、在青年时代前期如果在卡布奇（カボチ）让杀人豹（キラーパンサー）成为伙伴的话，以后可以得到神秘の铠。

4、在青年时代后期在萨拉波那（サラボナ）的剧情可以得到5000G。

而如果选比安卡为妻子的话，将得不到以上任何一处奖励。

综合分析

芙罗拉



可以习得的咒文种类繁多，而且MP上限也较高，作为魔法师来说是3位妻子中最优秀的。后期主角女儿加入队伍以后，很可能会和芙罗拉能力相冲突，不过再怎么说芙罗拉还有ザラキ和メラゾーマ这两个实用的咒文，所以还是能够体现自己的实用性的。但是，芙罗拉的装备品比较弱，经不住敌人的物理攻击，所以基本上不能依赖芙罗拉的普通攻击。

黛博拉



虽然能够习得的咒文种类较少，但是自身的力量和防御力比较高，在3位妻子中属于战斗力最强的角色。但是，唯独只有黛博拉不能装备“幸せの帽子”，在游戏后盘时很容易因为移动中MP不够而烦恼。与其说黛博拉是一名魔法师，倒不如把她看作是一名既精通少量魔法，又具有近战能力的战士型角色。而且，黛博拉可以装备“魔神の金槌”，攻击金属系怪物时比较实用，其自身专用的指甲系两段攻击武器也具有着很大的优势。

比安卡



单从能力上来看，如果抛弃了力量这项能力值，似乎比安卡比芙罗拉还要稍微弱一些。而且，选择比安卡的话还无法获得鲁德曼的赠品，在游戏中将会少拿不少道具。不过，在3位妻子中比安卡是唯一能够装备金属王之盔的角色，这一点优势是其他妻子所不能相比的。再有一点就是比安卡的初始等级比其他两名妻子要高不少，可以省去前期辛苦练级的烦恼。

Fire Emblem 火纹圣殿

火纹大陆包子秘史

Fire Emblem World Map

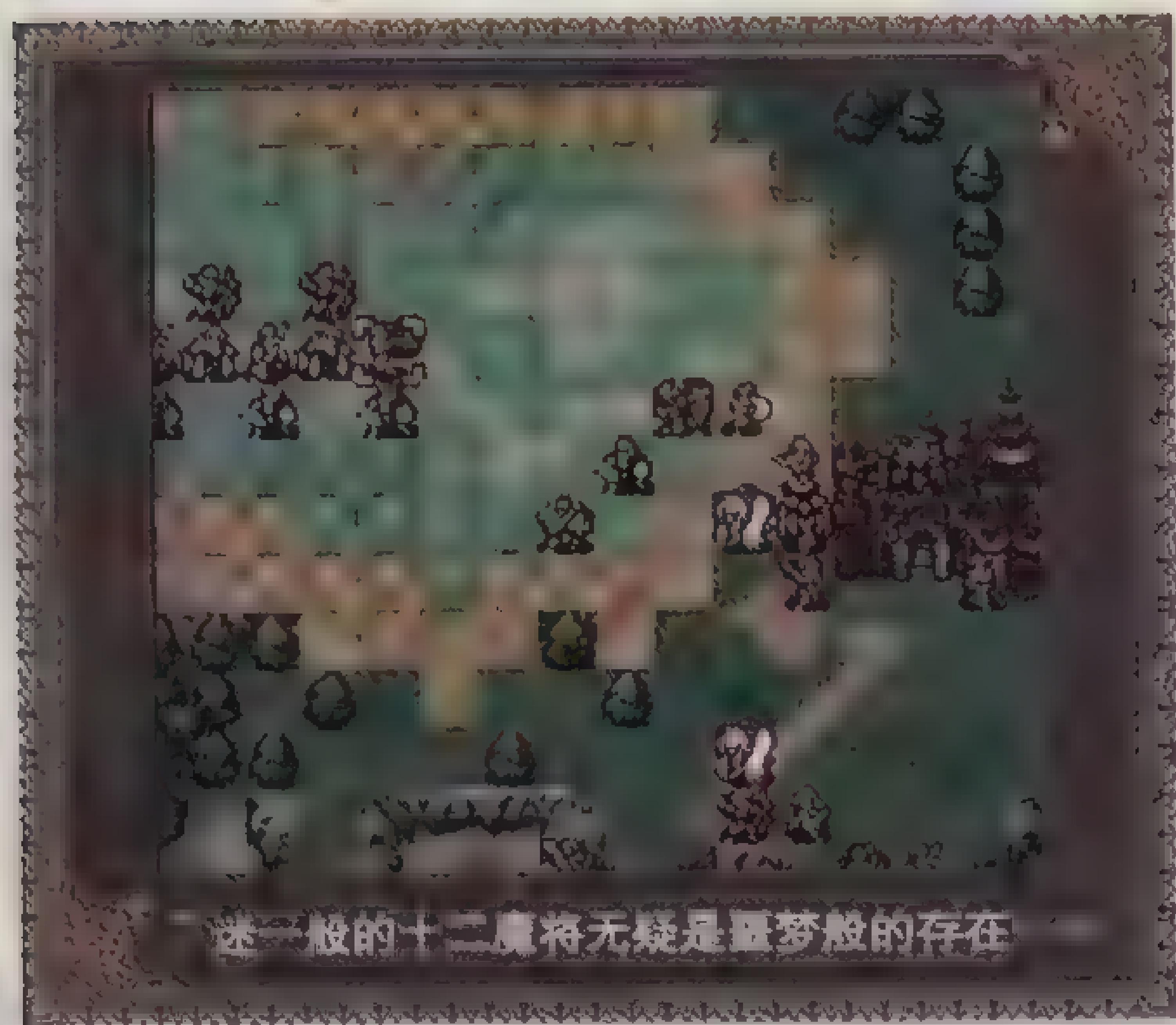
The Akaneia Continent

圣战之传说，苍焰之轨迹，不熄的火焰，永恒的纹章！火纹圣殿再开，继承光之遗产的圣战士，续写人龙之殇的神话……

□主持 / 包子

《新·暗黑龙与光之剑》的系统感言

十三魔将的起源



迷一般的十二魔将无疑是噩梦般的存在

对于这次的火纹，如果死掉的同伴过多，系统就会随机强制分配给我方几名没有头像的成员做替代角色，对于这些替代角色，许多玩家将之统称“十二魔将”。

到并不是因为他们一共有十二个，而是因为他们的名字是用德语的“1”到“12”的音译而命名的。而历代游戏中，只有《圣战系谱》中出现过这样的设定，而且是最终boss身边的“十二魔将”。所以，当许多玩家玩的时候看到了这些熟悉亲切的名字后，马上就脱口而出：“哇！真·十二魔将！”

其实根据火纹的生父加贺先生最初的想法，《圣战系谱》本来应该是三部，庞大的史诗剧情和世界观在第三部得到延续，同时会交代出十二魔将的真实身份居然就是上部中战死的亲代中的十二位人物。帝国借助暗黑龙的力量，将死去的圣战士重新“复活”，并且注入新的思想，成为暗黑龙最强大的亲卫队。在最后一战时，将和我方圣战士的子女上演骨肉相残的悲剧。剧情再次得到进一步的升华。然而，这部里程碑式的作品却因为无情的商业化运作模式和独断横行的管理被无情的瓦解了。

在制作周期的压力以及对事物看法截然不同的性格的影响下，当时职任的横井军平极力反对加贺再多浪费时间和经历继续去做《圣战系谱》，于是全权接管了游戏的监制，并且在只保留了游戏故事剧情框架的情况下对系统进行了大刀阔斧的改革和最大程度的压缩，整个砍



新作中的十二魔将之一，不过由于没有个人成长率的修正，也只能当炮灰了……

去了第三章的全部内容，所以也就造成了最终章里十二魔将都没有头像，并且以德文中一至十二的音译作为名字的奇怪现象登场。已至于在之后有加贺出席的关于火纹宣传的场合里，他一再强调《圣战系谱》是一个未完品的言论。而这也是无数玩家心中永远的痛。所以对于着十二魔将，总有说不完的惋惜和遗憾。

这次的新作里以同样的名字登场的没有头像的杂兵，自然就钩起了玩家的回忆，所以说很快的就有人想到了“十二魔将”挑战流程攻略等的极端玩法。下面为大家附上十二魔将的名字资料。

德语的十二魔将姓名音译	
艾斯	（アインス=Eins）
苏维	（ツヴァイ=Zwei）
迪瑞	（ドライ=Drei）
维尔	（フィーア=Vier）
法夫	（フュンフ=Funf）
瑟琪丝	（ゼクス=Sechs）
伊梅本	（ゼィーベン=Sieben）
爱特	（アハト=Acht）
娜恩	（ノイン=Neun）
扎瑞德	（ツエーン=Zehn）
艾尔弗	（エルフ=Elf）
芝沃夫	（ツヴェルフ=Zwolf）

《暗黑龙与光之剑》第七卷汉化版公布

我想大家看到这个消息一定会很惊喜很兴奋。但是在这里我还是要先和大家陪个不是。说来惭愧，其实这第七章的汉化早在今年6月初就大体上完成了，但是由于当时发现有几处的翻译有些问题，就记下来准备再核对一下再发布，但是由于这卷漫画整个就我一个人修图加字做美工。所以恰巧那个时候《掌机迷》进行改版，而我又负责了正本书80%版面的重新设计与制作，再加上平时晚上又要去上课也面临着考试。所以就一直搁浅下来了。

那段时间基本就是每天到单位工作10个小时以上，然后去学校上3个小时的课，每天在路程上也需要耽误3个小时，到家还要写2个小时的稿子，再除去吃饭的时间。大概也就剩5个小时了。每天累的倒床上就睡。即使是偶尔休息，也一般都是在外面上课，或者陪家人。所以就一拖在拖（其实几乎都快忘光了这事了－ －）。这次决定国庆节一定要把这卷漫画发布。所以提前做一个预告。希望大家能喜欢。



对于现在还在大兵脸FE中受到眼球摧残的朋友们，估计看了这张图一定会眼前一亮的，原来大饼博士年轻的时候居然这么帅。



←非常细腻的画风，对人物的细节抓的很到位服饰上的装饰物都很考究，并且人物眼神也很有味道，同样都是画的主角俩人，怎么差别就那么大呢？如果有下次，还是让箱田阿姨做人设吧［泪奔］。

箱田真纪阿姨做的人设看着就是好看啊，作为一款游戏的同人漫画，她以自己独特的视角去描绘自己心中的火纹世界。（轻微剧透：这卷后期的剧情给人感觉很热血！虽然是作者原创的剧情，但是和整个世界观十分吻合，给人感觉看着很紧张，非常赞！）而且最难能可贵的是能顶着压力坚持了下来，并且做的非常好，所以让我们永远记住这个可爱的阿姨！

由于文本翻译进度的问题，第八卷可能还要有一些时日才能与朋友们见面，毕竟由于工作比较忙，全凭对游戏的热爱挤出业余的时间来做的，所以希望大家多多包含，同时也向曾经为这部漫画汉化进行付出的朋友们说一声：辛苦了。谢谢你们！我会继续连同大家的那份一起努力的完成后面的工作的！



万众瞩目的《白金》终于面世啦！拿到游戏我们立刻开始了工作，力求以最快的速度向玩家奉献本作攻略。本次攻略包含了游戏完整的流程—全道馆、联盟资料以及通关后追加的要素和剧情。鉴于篇幅，攻略侧重于剧情流程和新追加的要素分析，而在下期的研究里，我们还会为大家奉献各个子系统和隐藏要素、技巧的研究，敬请期待。

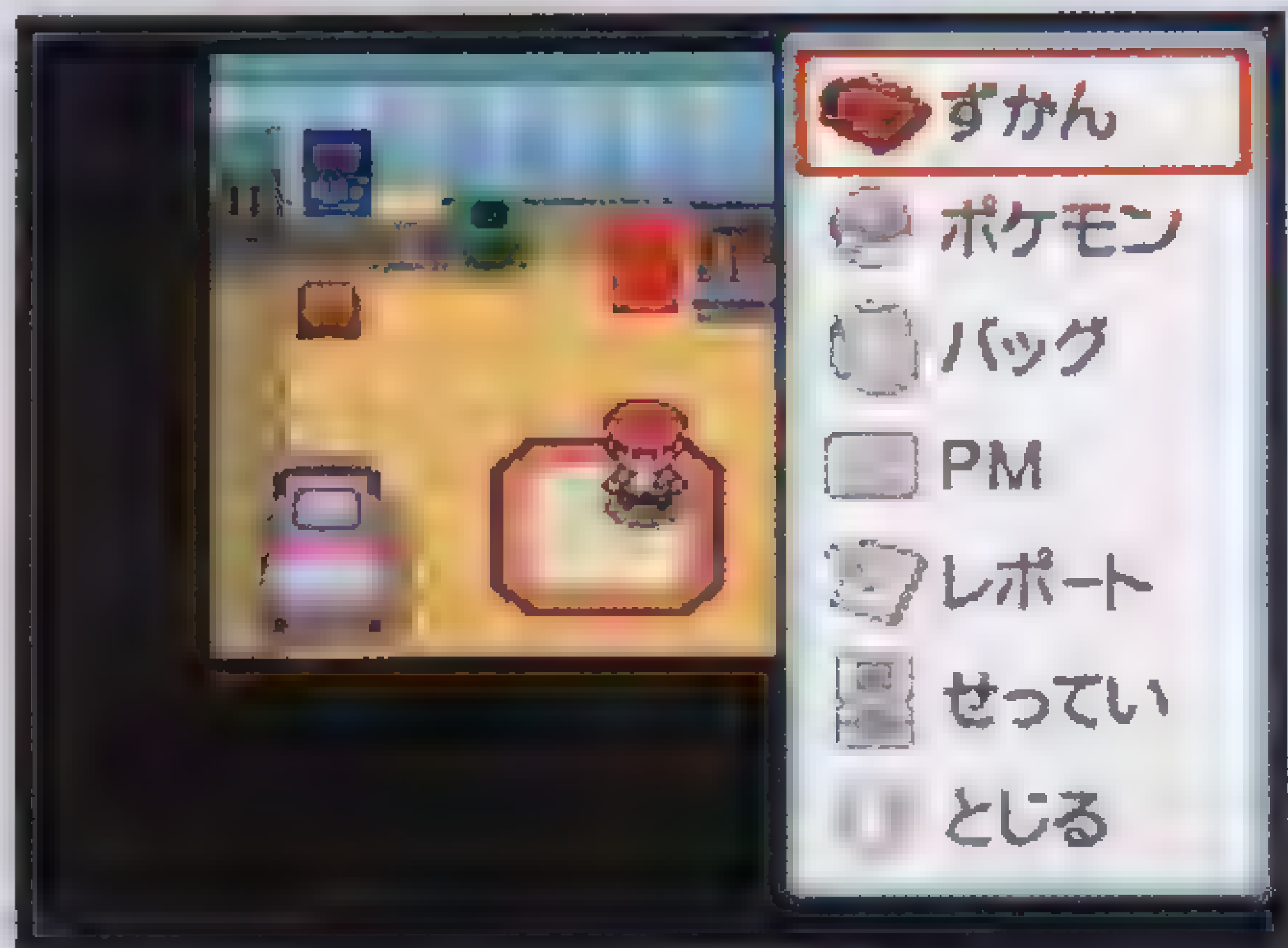
NDS **口袋妖怪·白金**

RPG

文/鲤鱼王、WINDTRACK@PMGBA
责/八房
美编/伟哥

基本操作

十字键	主角移动/改变选项
A	确认/对话/调查
B	取消/B+十字键键奔跑
X	显示游戏菜单
Y	重要物品快捷键
L/R	可设置替换A键
START键	可设置替换X键
SELECT键	整理背包栏物品顺序/可设置替换Y键



ずかん(图鉴)：游戏剧情获得精灵图鉴后出现，可查看精灵图鉴的精灵说明及分布等；

ポケモン(精灵)：查看身上携带的精灵及状态；

バッグ(背包)：查看或使用现有道具(道具类、回复类、精灵球、技能训练机、果实、信件、战斗类、重要物品)

主人公姓名(训练师卡片)：查看游戏主角的训练师卡片，上面记录着游戏的状态，下屏为道馆训练师头像及已获得徽章。

レポート(游戏存档)：进行游戏进度存档；

——せってい(游戏设定)——

はなしのはやさ(文字显示速度)：おそい(慢)/ふつう(中)/はやい(快)

サウンド(音效)：ステレオ(双声道)/モノラル(立体声)

せんとうアニメ(战斗效果)：みる(看)/みない(不看)

しあいのルール(战斗规则)：いれかえ(可换人)/かちぬき(不可换人)

ボタンモード(键位模式)：ノーマル(普通)/START=X/L=A

ウインドウ(对话框)：1—20种类

とじる(关闭)

小提示：本次追加的键位设置相当好用，通过改变键位可以实现单手操作。这次新要的图鉴数目由前作的151只上升到了210只，在有了更多选择的同时，收集图鉴的任务也变重了哦。老玩家不妨把规则换成正式比赛时使用的"不可交换"。



白金完整剧情流程



在进入口袋世界开始冒险之前，还是应该把一些注意事项放在最初进行说明：

※虽然白金作为珍珠钻石的资料篇游戏，主线剧情并没有发生太大改变，不过一些细节上的剧情、游戏场景均有所变化，请勿完全以珍珠钻石的经验来体验白金；

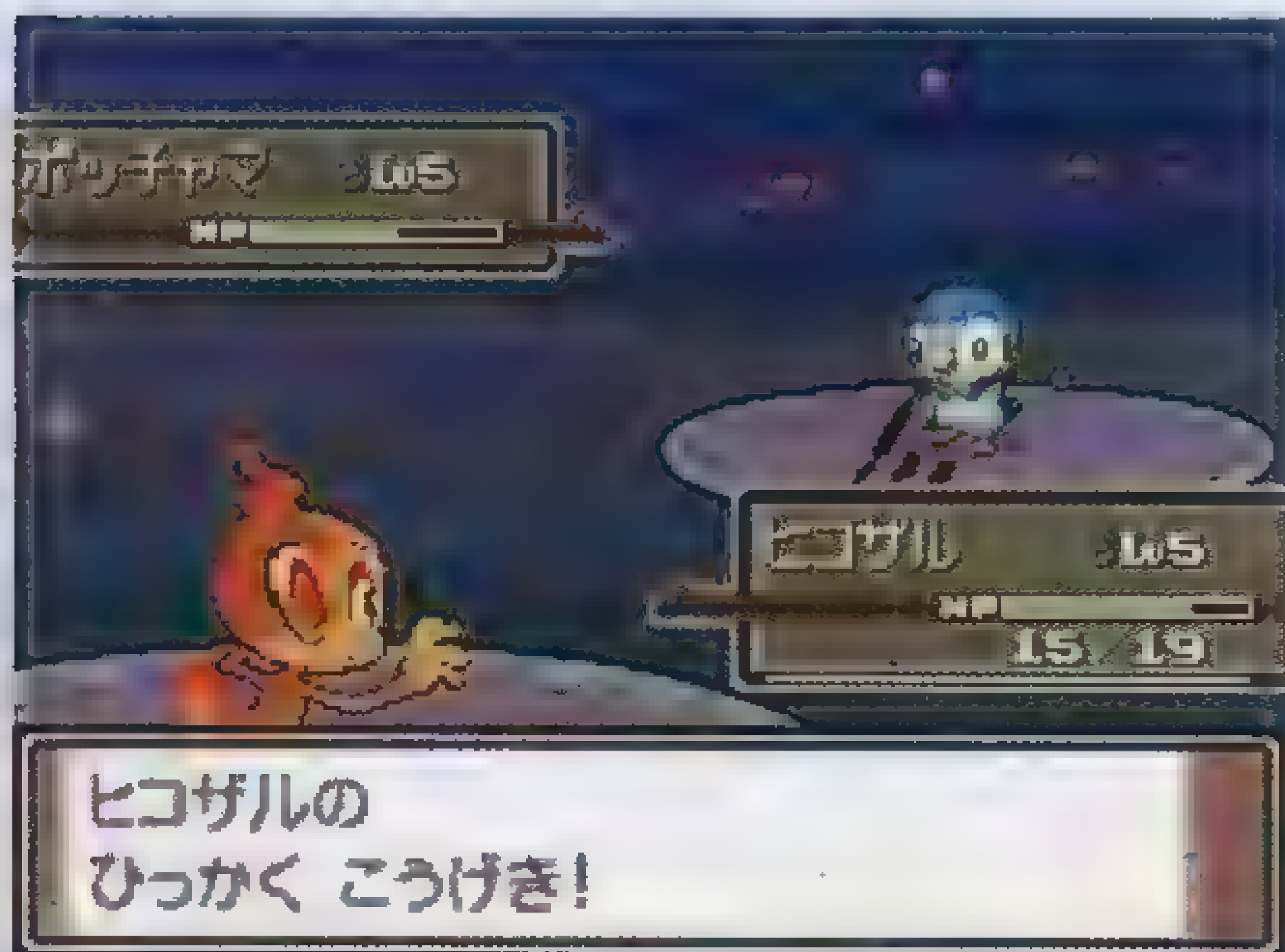
※白金通关前的新奥图鉴发生变化，由珍钻的151只上升为210只，但是通关升级图鉴仍然要求见过新奥图鉴上的所有怪兽(个别除外，但都能见到)，因此在冒险中应尽量与路上的训练师对战并培养怪物以完成图鉴。

※八个道馆的属性依次是岩/草/鬼/格斗/水/钢/冰/电，四天王分别是虫/地/火/超能，可以妥善选择通关怪兽同伴。

下面，口袋白金世界的冒险就正式开始了！

游戏伊始还是七釜户博士来欢迎你来到口袋世界，如果是第一次接触口袋的玩家，可以先选择上面两项了解一下基本操作和游戏背景设定，接下来选择“だいじょうぶ！”；此时下屏将出现一个精灵球，点击一下精灵球中间的按钮，就可以选择主角的性别并输入名字。之后，给将在游戏中成为自己劲敌的角色起好名字以后，可以就踏入口袋白金的世界开始冒险了。

在房间中看完电视，劲敌那家伙就破门而入，匆匆地喊主角一起出去冒险时还不忘对着房间里的新电脑赞叹一番。下楼与妈妈对话后，前往村子左上方劲敌的家，在门口被匆忙的他撞个满怀，再跟着他进屋来到二楼看他兴冲冲地收拾东西，转眼又一阵风地跑了出去……走出房子向上走到村口，两人却被草丛拦住了去路，这时博士刚好路过。在博士的询问下，两人当然都说自己喜欢精灵了——都选“はい”，而咱们的第三位重要人物——异性副主角也在此时隆重登场！博士让三人分别选择一只精灵作为自己的怪兽——上前调查博士身边的公文箱，从三只主角精灵中选择一只，要妥善选择哟（新手玩家推荐使用小火猴）！根据主角所选择的怪兽，另外两人所拿怪兽也会发生变化，劲敌所选择的是克制主角的怪兽，异性副主角选择的是被主角怪兽克制的怪兽。博士和副主角走后，劲敌提出要进行对战，没办法，上吧！这一战还是比较麻烦的，双方等级相当，但对手会反复使用降低能力的哭叫或瞪眼，能险胜就已经不错了……即使输掉也没什么关系，只是少拿一些经验值和钱嘛。



首战之后回到家中，与妈妈对话后获得加速鞋（此后可按B+方向键进行奔跑）。走出家门，出村时又被劲敌拉住要去湖边看看。没办法，跟他一起来到湖边，没想到在这里不仅看到了一个蓝色头发的奇怪家伙，还在临走时听到了奇怪的叫声。看来这里隐藏着什么秘密！接下来就去博士的研究所吧！从湖边出来，一路向右来到真砂镇（マサゴタウン），与镇子入口处的副主角对话后进入博士的研究所，从博士处正式获得口袋图鉴。走出研究所时，博士会赠送的技能训练机27报恩，副主角则会介绍出现在游戏中的各种城市建筑，比如可以进行回复的精灵中心和贩卖道具的商店。不过在冒险之前还是要先和家里人打个招呼才行。返回出发的村子，到家中同妈妈打过招呼后获得冒险日记以及劲敌母亲的委托物。之后返回202号道路，跟副主角学习如何使用精灵球捕获怪兽，完毕后获得了5个精灵球以后就可以前进了。

从202号道路向上到达长寿市（コトブキシティ），碰到迎面过来的副主角时，两人发现了一个很奇怪的家伙，这个自称是特搜员的汉萨姆先生据说在调查关于银河团的事情……以后还会经常见到这个人的。作为见面礼，主角从汉萨姆先生处获得了バトルレコーダー（战斗记录器）。在精灵中心左边学校里的黑板前找到劲敌，跟他对话把伯母的托付物交给他，原来是城镇地图，而且还是双份的，当然多的那份就是主角的了（获得重要物品地图“タウンマップ”）。在城市里转转，又碰到一位自

攻略研究



称开发口袋手表工程师的大叔，说自己需要三张奖券，如果帮他收集的话可以获得奖励。分别与商店下方、城市左边大厦门前以及城市中心大厦门前的三个小丑对话后（问题全部选择はい即可）获得兑奖券1-3，交给刚才的大叔后果然获得了口袋手表——从此游戏下屏不再是空荡荡的，将显示为口袋手表界面。点击红色按钮可向前或向后转换功能，开始只有状态和时间，但之后的游戏中将会逐渐追加功能项目。

获得了口袋手表之后向右出城，记得提前回复体力，因为在这里将遭遇劲敌的第一次挑战。

打败劲敌后继续向右通过203道路，从右侧进入洞穴，与洞口的大叔交谈，获赠秘传机06碎岩，不过现在还不能用。继续向右出洞到达クロガネシティ(黑金市)，虽然被人拉到了道馆门口，可是堵在这里的劲敌却说馆主不在。前往城里右下方的矿场，在最深处找到了带着红色安全帽的馆主，跟他对话后再返回市内就可进行道馆挑战了。这个道馆是以岩石系为主的道馆。



[illegible]LV12[illegible]LV12[illegible]
[illegible]LV14[illegible]
[illegible]76

挑战建议：[illegible]
等级至14级，[illegible]后[illegible]
可简单获胜；[illegible]边的洞[illegible]里
捕获可达鸭，[illegible]后也可
以轻松通过。

完成道馆挑战后返回左边的长寿市，特搜员出现并声称发现了银河团的踪迹。向上走看到博士和副主角果然被奇怪的银河团员纠缠，上前协助副主角进行战斗！一起打败二人后，一位自称是电视台员工的人前来，送给主角了一个用来装饰品的アクセサリーいれ。继续上行进入204道路；使用秘籍06碎岩就可以破坏204号道路洞穴里的岩石继续前进了。来到美丽的苑之镇（ソナオタウン），去花店里跟店员对话可以拿到可达鸭水壶。不过这里也出现了讨厌的银河团……从镇子右边走去，一个小女孩拜托主角去看看在前方发电厂里的爸爸出了什么事情。一路向右来到谷间发电厂，与发电厂门口的银河团员对话后发生战斗，但是无法进门，返回左侧的苑之镇，从镇子的左上角的入口处进入内部，与这里的银河团成员对战后解救被欺负的大叔，大叔会把发电厂的钥匙以及道具“香甜蜂蜜”送给主角作为感谢。获得发电厂的钥匙之后再次来到刚才的发电厂，调查大门后即可进入。这里有不少需要打败的银河团成员，并且在最后会出现银河团的首位红发女干事，打败她即可解救出这里的研究员。顺带说一下，从被解救的父女口中会得知每周五这里会有风之精灵出现，别忘了周五（NDS预设时间）的时候来这里看看哦！

完成发电厂事件后，205道路中被封锁的桥可以通过了，从这里向上到达ハクタイのもり，进入森林以前，右边的小屋可以回复体力；进入森林时会有一位绿色头发的女性请求和主角



问答 云南 饶天柱
符文工厂2中上部里那些木头拦路怎么进？
男，17岁，云南省德宏州瑞丽市，QQ423615372

一同通过森林，在结伴过程中全部战斗为2V2形式，并且不能进行精灵捕获，不过每场战斗结束后怪兽的状态都会全部回复。带着她到达右上方的森林出口处，她会用やすらぎのすずき（安闲铃铛）作为谢礼。从森林出来后继续向右来到白岱市（ハクタイシティ）。当然要做的第一件事还是挑战这里的道馆了！这个道馆是以草系精灵见长的道馆。



草系道馆：道馆中央的花时钟是关键机关，这里的训练员不会主动向主角进行挑战，需要由主角自己上前进行对话，每战胜一人，时钟的指针将发生转动，通过后即可前往挑战下一人，直至见到馆主。

草系馆主精灵：LV20嫩苗龟+LV20樱花兽+LV22假面玫瑰

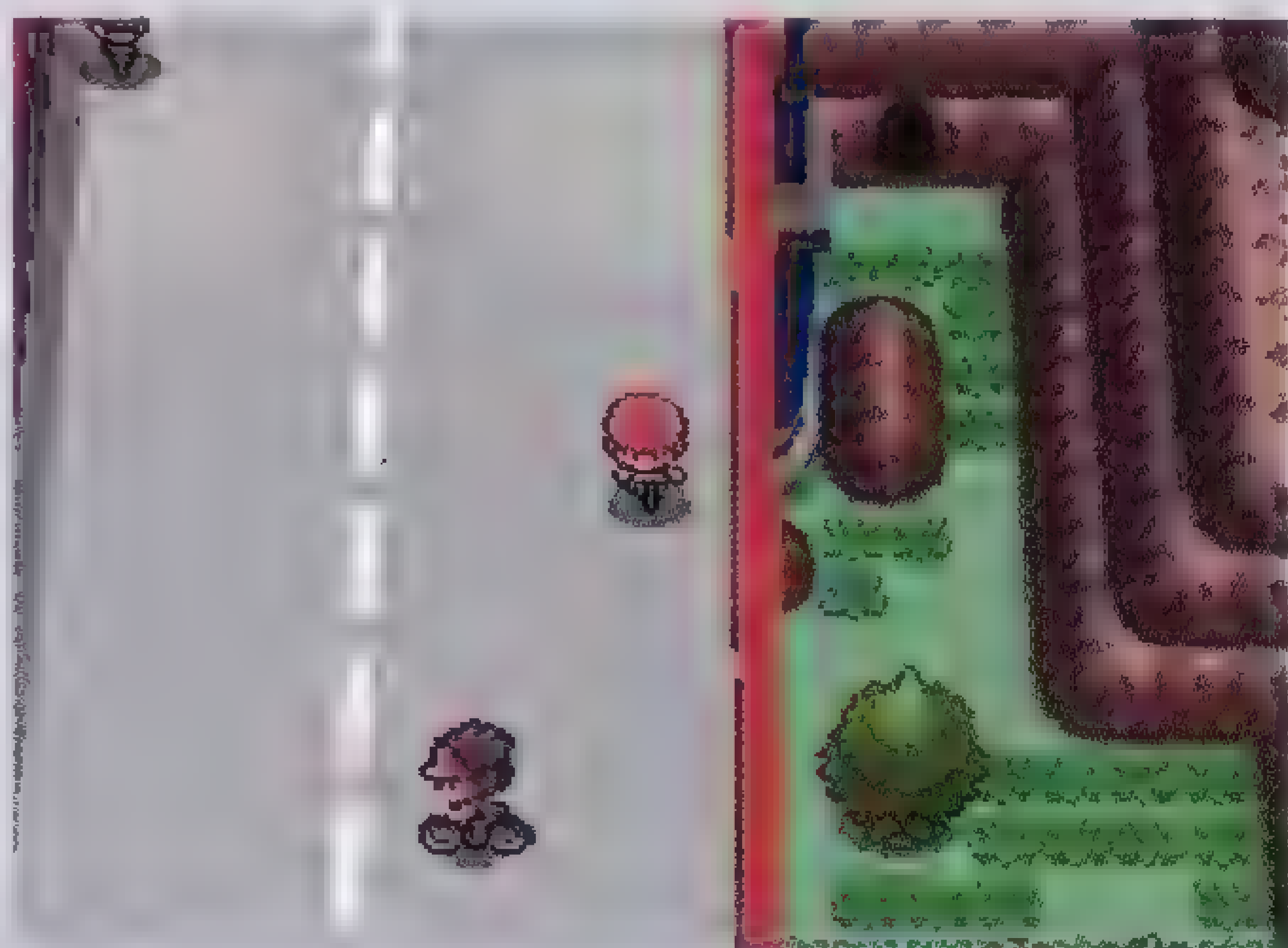
挑战奖励：森林徽章，技能训练机86

挑战建议：游戏最开始在自己家门口附近可以抓到的灰色小椋鸟你练了吗?没有?那么去抓一只吧，它不仅有实用的特性，还可以成为贯穿流程始终的重要工具类精灵之一。草系道馆可以用它的飞行系招式“羽击”轻松打过。选择草系宠物的玩家则可以在开始的对战中利用“诅咒”充分提高性能，最后使用啃咬一举击破对手。

完成道馆挑战以后先到城市最上面，路过一个被小树挡住的建筑时劲敌又一次冒失地冲了过来，两人一起来到坐落在城市里的一个巨大雕像旁，没想到又看到了在这里自言自语研究神话的蓝发男子。回到刚才的建筑前，正当面对着那一排无法砍断的小树发愁时，又一个新角色登场了！黑色的风衣外加黄金色的头发，这位名叫“茜罗娜”的女性也在研究着新奥的神话，当她看到主角的精灵图鉴并得知主角是七釜户博士的助手时，很高兴地把秘技训练机01居合斩交给了主角。有了砍树就别迟疑了，赶紧让自己的怪兽学会，砍断挡路的小树进入建筑物里吧（提醒一声，因为秘技训练机技能一旦学会不能轻易忘掉——只能靠找游戏中特定人物去遗忘，所以最好不要让自己的战斗主力精灵去学哦）。在建筑物里再次遭遇绑架了自行车店老板的精灵的银河团，这次最后要面对的是紫发的银河团第二干事。苦战打败了她之后自行车铺老板很感激地让主角去一趟自行车铺，有好礼相送！

从建筑物出来，城市里有一些重要道具需要先去取得——首先是精灵中心右边的民居里，这里是赫赫有名的地下爷爷的住处，他会给你进入地下世界所需要的道具だんけんセット(探险套装)，在户外使用可以进入地下世界挖化石或建造秘密基地。之后前往商店上方的自行车铺，这时茜罗娜会来交付给主角一个精灵蛋，这个蛋将会孵化出波克比。然后进入自行车铺，和自行车铺老板对话后获得自行车——自行车在骑上以后可以按B键进行换档，有普通档和加速档两个档位可转换。取得了上述物品之后，就可以离开这个城市了。

在下方的城市玄关处，见到了博士的助手——也就副主角的爸爸，和他对话可以得知到目前为止已经见过的怪兽数量并且获得道具学习装置，把学习装置给弱小的怪兽携带上就可以分得每场战斗的经验值了（努力值是佩戴者和战斗者都全额获得，要注意）。注意在玄关继续下行之前需要手动骑上单车——打开游戏菜单，选择バッグ，按左右调整到重要物品栏，找到单车并使用即可，如果不骑车的话会被玄关处的人挡回。



通过城市玄关进入206号单车道，这里会自动下行，路上也会有不少训练师可以挑战。另外值得提醒的是，在单车道下方有两个洞穴，

其中一个的入口被上方的单车道挡住了无法看见，前往此洞里可以捕获到小地龙，如果有兴趣培养的话不妨去抓一只。而另一个洞穴需要使用地图技能闪光才能照亮，闪光可以在游戏后期的百货大厦里买到。

穿过206号道路后向右侧的207号道路行进（207号道路左下方是黑金市，滑坡需要用自行车的加速档冲刺通过），在这里又遇到了副主角。这次她带来的是新的道具バトルサーチャー（挑战搜索机器），随便选一个，手表功能也增加了探宝器功能。进入殿元山洞（テンガンざん），再次遇到蓝发男子，原来这位是追寻着新奥地区神话力量的“赤木”。继续向右走出山洞，穿过208号道路，便来到了休闲胜地的绿缘市（ヨスガシティ）。帮城市入口的咪咪小姐抓住卷耳兔以后，就可以先到城市里去拿点东西——精灵中心旁边的屋子里听完老人的话后可以获得装松饼的松饼盒子（ポフィンケース）；之后来到城市上方的选美赛场，见到老妈正在和刚才的那位女士说话，原来她是选美大赛的裁判。从老妈那里接过参赛服装，然后跟上方服务台前的男子对话，可以获得一个特殊的松饼；然后前往这个城市的道馆，但是看门的说这里的馆主去参加选美了……回到刚才的选美会场，看到紫色服装的馆主果然在这里，跟她对话以后她就会返回道馆了，那么就去进行这里的道馆挑战吧！



鬼系道馆：道馆里是漆黑的，只能看到自己灯光照亮的地面，需要在此房间中找到一块蓝色的地板，上面会有三角或圆等形状，根据此形状到房间上面进入有相同形状的红色门里，即可进入下一个房间，进入错误则退出到入口处。每次进入房间蓝色地板的出现位置及形状都会随机发生变化。

鬼系馆主精灵：LV24夜骷髅+LV24鬼斯通+LV26梦魇

挑战奖励：鬼系徽章、技能训练机65

挑战建议：现在建议可能稍微晚了一点——由于本作图鉴变化，通关之前就可以捕获到电鬼。在挑战完百代市的草系道馆并获得秘技01砍树之后，可以返回百代森林里，切断小树进入这里的洋馆，晚上8点以后在这里调查电视机可以抓到电鬼（每天一只），等级20。略微培养后就可以用来打鬼系道馆。

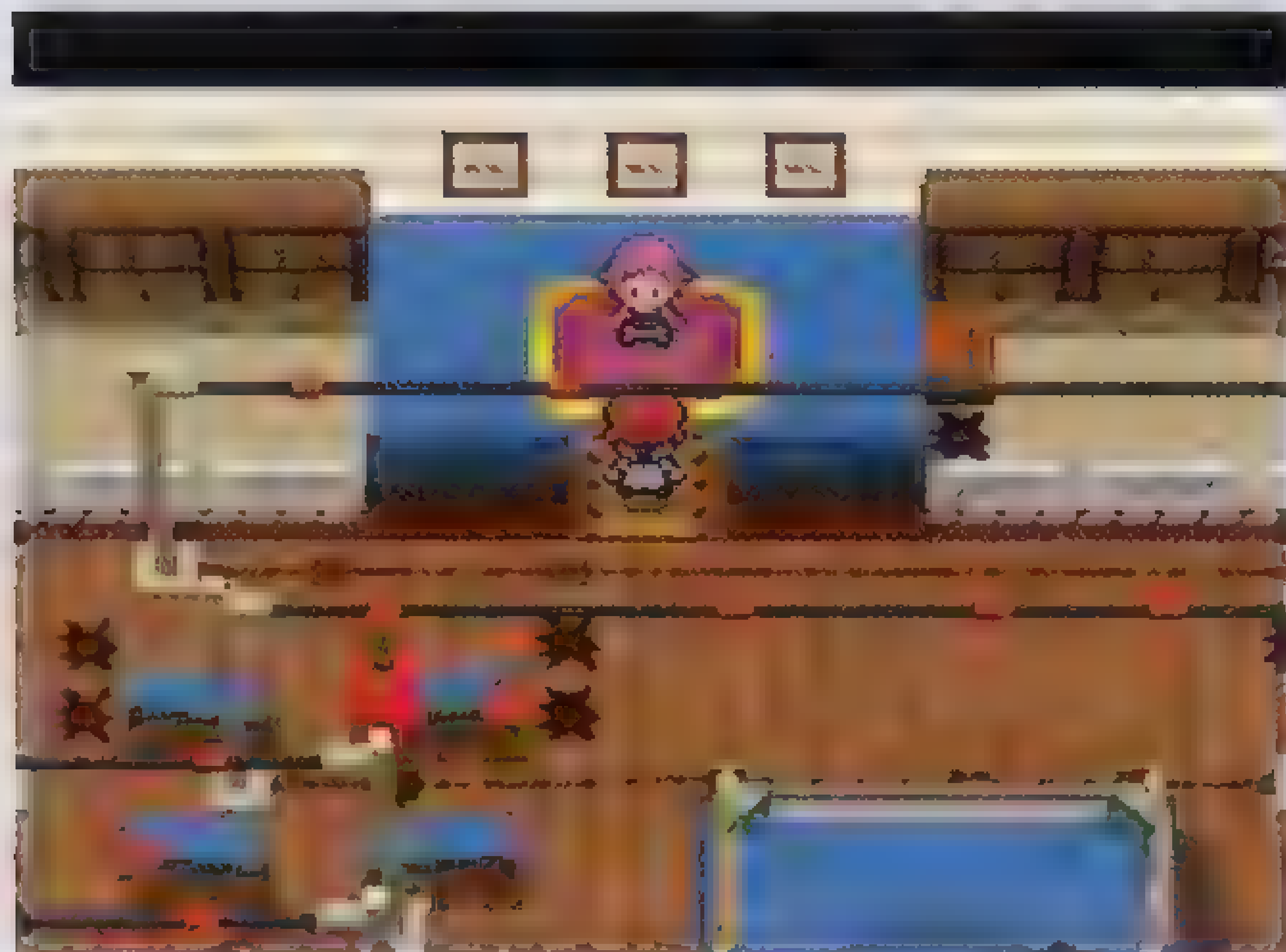


完成了道馆挑战先别急着走，去口袋中心回复并记录一下。通过城市右下方的的玄关时，劲敌又吵吵着跑来挑战自己了。这次他的怪兽已经提升到了四只，等级在23–27级不等，注意小心应付哦。打败了他回复一下就可以继续向右边的209号道路进发了。在209号道路接近下一个镇子的附近能够看到精灵墓塔，不过里面大雾弥漫，可以暂时不用上去（与珍钻不同，这里不再有秘技训练机）。向上来到花蕊镇（ズイタウン），这里有饲育屋，可以让怪兽生蛋了。劲敌也出现在这里，既然他说右边的遗迹里有好东西，不妨去看看——在花蕊镇右侧的遗迹洞穴里，可以遇到只出现这里的新奥图鉴第114号怪兽安农，为了完成图鉴不要错过这里；然后按照**“右上，左下，右上，左上，左上，左下”**的顺序可以来到最深处获得秘技训练机05清雾。

拜访完了遗迹就继续出发，向上通过210道路之后，在一个餐厅处看到左侧的道路被一群可达鸭挡住了无法通行。从这里向右进入长期下雨的215号道路，再一直向右就到达了下一个目标城市户张市（トバリシティ）。在这个城市里有不少好用好玩的建筑，包括什么都能买到的百货中心，游戏中心。游戏后期将会进行

问答 河南 赵继南 用M3DS REAL玩汉化的《遗迹肖像》解放圣鞭那里死机，这是为什么？
男，18岁，郑州市回民中学，QQ772957862

挑战的银河团大厦也坐落在此处。另外，本城市中有一个重要道具需要获得——在城市下方的民居里和一个小丑玩猜左右的游戏，猜中的话就会获得装游戏代币的盒子コインケース。当然这种地方也少不了道馆了，在道馆门口遇到副主角发生剧情并提前见到了下一个道馆馆主英雄假面后就进入挑战吧。这里道馆的训练师使用的是格斗系精灵。



格斗系道馆：道馆里的悬线上有红色沙袋可以推动，活动的沙袋可以打破拦路的障碍。但是沙袋只能沿悬线进行滑动，并且遇到悬线上红色的结点就会停下不动。这里的场景看起来有点眼晕，其实稍微仔细一点观察沙袋所沿的悬线的走向就可以知道应该推动哪个沙袋了。

格斗系馆主精灵：LV28瑜伽猴+LV32鲁卡里奥+LV29豪力

挑战奖励：格斗徽章，技能训练机60

挑战建议：飞行及超能克制格斗，在打草系道馆时的那只椋鸟培养的怎么样了？如果已经进化为第三形态，那么格斗系道馆可以轻易获胜了。

走出道馆，副主角来找主角帮忙了，去精灵中心回复一下以后在上方看到正在对峙的三人，上前对话后进入战斗。跟着逃跑的两人进入仓库里，这时特搜员又来了，不过这里暂时无法打开大门。去旁边捡起秘技训练机02飞天先，这样以后就可以飞往已经去过的城市了。这里就交给特搜员先生吧，也许去下面的野濑市能够找到更多的线索。

从户张市向下继续出发，穿过漫长的212号道路，走过空荡荡的律诗湖畔别墅，继续向下来到美丽的海滩。向左穿越213道路，走过城市的玄关，野濑市就在眼前了！野濑市是一个潮湿的地方，这里美丽的大湿原里有众多野生精灵可以捕获，本次的“狩猎区”就坐落在这里。不过还是以道馆挑战为先！注意在这里道馆挑战前照例会先发生劲敌遭遇战，所以前往道馆前要先做好回复，劲敌的四只怪兽等级在32-36不等，应该比较容易战胜。打败了他就可以进入这里的水系道馆了。



水系道馆：道馆里的水面会根据机关发生升降，黄色机关使水面下降，绿色和蓝色使水面上升，黄色的浮板会根据水面飘起形成通路。

水系馆主精灵：LV34暴鲤龙+LV34沼王+LV37浮鲉王

挑战奖励：水系徽章，技能训练机55

挑战建议：如果提前培养了电系（比如电鬼或者小电狮）或者草系(比如双色玫瑰)的话通过这里并不困难，但是用火猴作为主力的人在这里还是不要让火猴上场了，很容易被直接放倒。另外挑战馆主的时候一开始不妨先用比较弱小的“炮灰型”怪兽去面对一下暴鲤龙，因为它的威吓特性是会降低我方的攻击力的。不过反过来，我们也可以利用椋鹰和电气狮的威吓特性降低对方攻击嘛。

走出道馆门碰到劲敌，馆主英雄假面也一起出来了，跟着他们来到大湿原入口，一阵骚动之后闪出一个银河团的家伙，看来跟他拖不了干系了。一路追上去，分别在城市玄关左侧、玄关右侧、沙滩、律诗湖畔别墅、律诗湖畔见到此人，途中会遇到前来调查的特搜员，最后与银河团成员进入战斗。打败了银河团团员，向上走会再次见到茜罗娜，她委托主角前往210道路去看看在那里堵住道路的可达鸭，并给了主角ひでんのくすり（秘传之药）。前往210号道路（从有饲育屋的花蕊镇向上走），在上方

的道路尽头的餐厅旁与拦路的可达鸭对话，果然用秘传之药治好了它们的头疼。这时茜罗娜也赶到了，她把自己的こだいのおまもり（古代守护）交给了主角，接下来就继续向上出发吧！接下来的道路上大雾弥漫，如果不清除的话会严重阻碍视线，并且战斗时技能命中率也会降低很多，看看自己的秘技05清雾是不是已经准备好了，没有的话就赶紧会花蕊镇的遗迹去拿吧（参见前文）！

通过了迷雾区，来到了古老的冠风镇(ガンナギタウン)。这里也出现了银河团的身影。和路口的老奶奶对话后到正中的洞穴前跟堵在这里的银河团员对话就会开战，赶走了他之后进入洞穴，调查墙上的壁画，老人向主角讲述了关于新奥古老神话的故事……此时赤木突然再次出现，先战斗再说吧！他的怪兽是纽拉、大嘴蝠和黑暗鸭。战败的赤木再一次逃走了，但是新奥神话的谜还没有解开……接受老奶奶的谢礼——秘技训练机03冲浪后，就可以向着新的地点出发了！



拿到了冲浪，可前往的地区大大扩展。记得尽量与海中的训练员对战，因为有些怪物的形象要在与其对战时才能见到。主线剧情则是飞回长寿市，从这里向左边进发，使用冲浪通过218号水路来到美央市（ミオシティ）。在城市玄关处，博士的助手将对图鉴进行升级，从此可以查看公母怪兽的区别了。进入美央市，这里值得注意的就是在商店上方的民宅里住着可以帮助怪兽忘掉任何技能（包括秘技技能）的忘光光老爹，如果想忘掉秘传技能就要找他。

在城市里转悠前先去精灵中心回复一下，因为在过桥的时候劲敌会再次冲上前来挑战，这次他的怪兽等级为35-38级，做好准备了吗?战胜他就可以去挑战这里的道馆了，看到这个城市里密布的钢架，就知道这里的道馆与钢有关了！



钢系道馆：道馆里有「+」型的升降台，只要踩上去就会升降或移动，一直移动直到踩上红色框的升降台就可以到达馆主处。

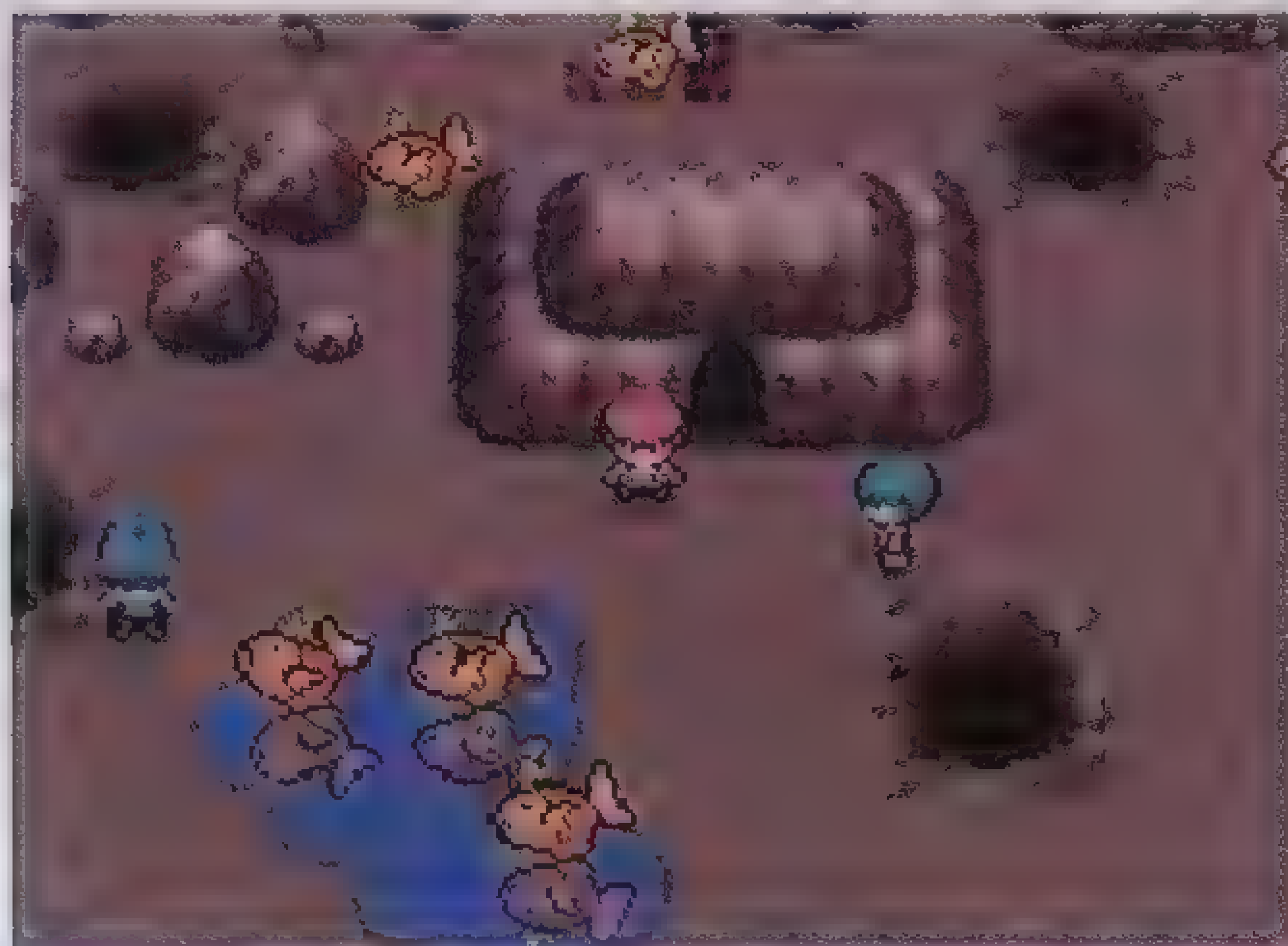
钢系馆主[illegible]：LV37三合一磁怪+LV38大钢蛇+LV41钢面龙

挑战奖励：钢系徽章，技能训练机91

挑战建议：火系主角的就不用说了，火和格斗系技能克制钢系，草系主角在32级可以学会地震也可以克制钢系，如果是水系主角的话，不知道当初打完草系道馆以后有没有到单车道下去抓只小地龙培养？不过其实水系主角的最终形态也有钢属性，钢系怪兽不会对其造成很大伤害，只要注意三合一磁怪那样具有电气属性的攻击就可以了。

完成了道馆挑战，又被劲敌那家伙匆匆拉到美央图书馆，不过现在主角还没有获得秘技训练机04怪力，无法推动石头。这个秘传机据说要去钢铁岛才能得到，还是先去美央市的港口坐船吧。在港口处与船员对话前往钢铁岛，在这里的洞口处与波导勇者彦对话，他会把秘技04怪力交给了主角。返回之前，可以先进洞找彦一起完成事件。完成后，如果身上有空位可以获得里奥鲁的精灵蛋。回到美央市，在图书馆门口与劲敌对话后进入图书馆，在三层看到已经等在这里的博士三人，经过博士的任务分配后，主角被分配前往律诗湖查看情况。就在这时发生了巨大的异变，事不宜迟赶快出发！前往214号道路，从下方接近律诗湖畔的树林入口处进入，在这里看到湖水已经被抽干，干坏事的又是银河团！打败此处的银河团成员后进入湖心洞穴，在洞穴中央看到了银河团第三位男干事，战斗当然是不会少的了。打败他以后银河团从律诗湖撤离了，不过还不能松气，其他的两个湖不知道怎么样了。

安徽 舒畅 PSP3.52M33-4系统升为3.71的方法用神电吗？（直接升就可以了）
男，17岁，安徽升铜陵市幸福村，QQ564866005



先去自己家乡附近的神事湖（冒险开始时去的湖），果然来到这里调查的博士和副主角也陷进了麻烦。赶快救副主角，再次与红发女干事进行战斗。战斗之后这里的银河团也撤退了，最后只剩下前往英知湖的劲敌那边不知道怎么样了，赶快去看看吧。飞往冠风镇，从这里向左边通过211号道路进入洞穴，记住要带上会秘技06碎岩，04怪力，05清雾的怪兽。通过这个洞穴即可到达冰天雪地的216号道路。在这里发生战斗时天气会变化为冰雹，每回合都会损失HP，所以多带点回复道具。从216号道路向左会路过一个小房子，在这里可以睡觉回复体力。继续向上来到217号道路，这里的暴风雪很严重，会阻碍视线，不过在这里有一个道具是必须要取得的，那就是在路上靠近左侧的一个房屋后面将可以捡到秘技训练机08攀岩，这个是无论如何都要捡到的，所以如果没有的话就在这里的大雪中多找找吧！在217号道路上方尽头处看到了站在高台上的劲敌，不过这家伙说想要上去的话必须要靠攀岩，而攀岩只有打败了旁边金岬市的道馆馆主才能使用。OK，那就先去挑战道馆吧！继续向右来到金岬市（キンサキシティ），这个冰雪镇子里的道馆当然也跟冰雪有关，使用的怪兽以冰系为主。



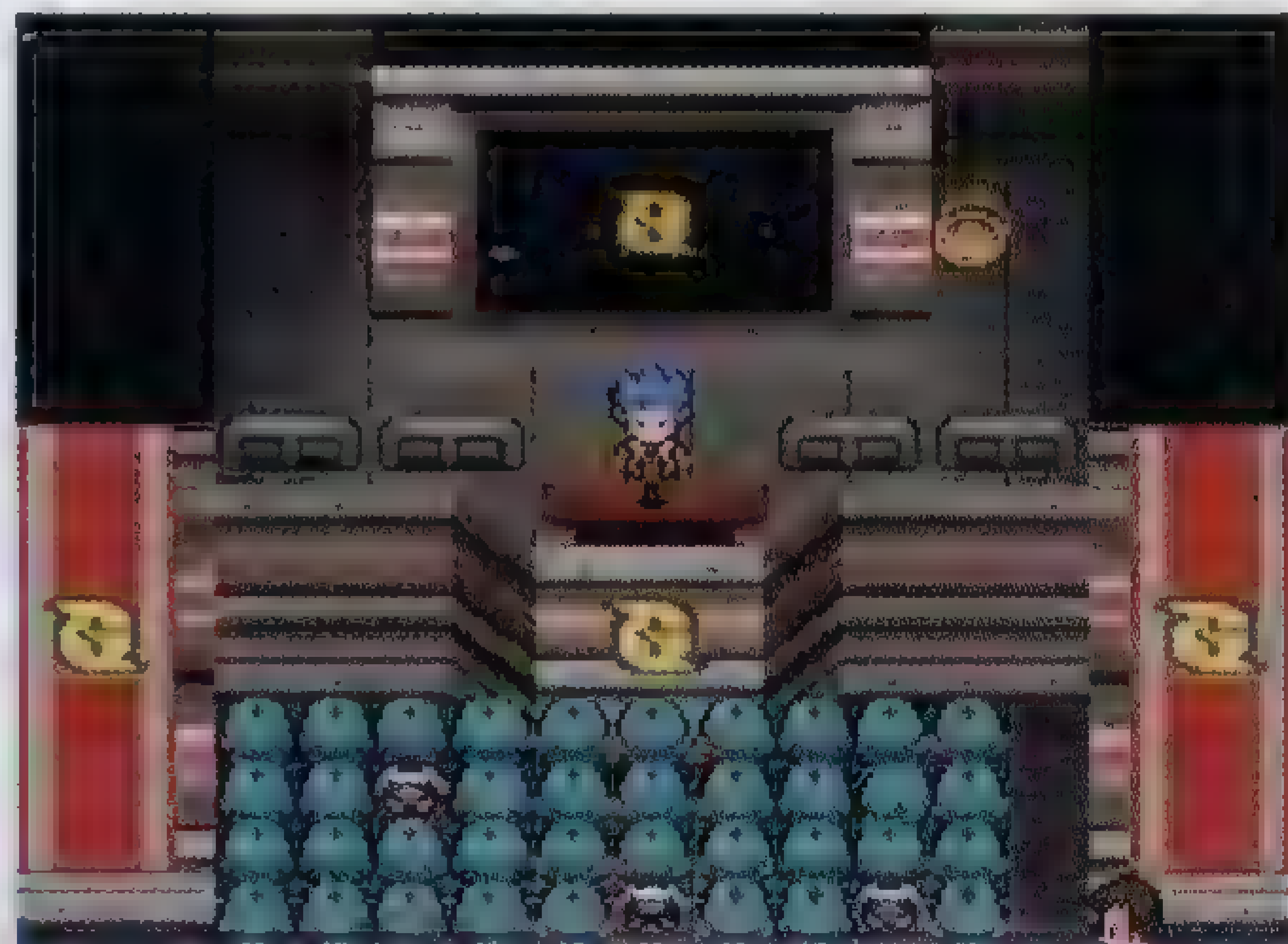
冰系道馆：踩上冰面时在前面没有障碍或特殊地面前会一直向前滑行，雪球需要在离其一定距离的地方滑冲下来就可以将其撞破,把中央的雪球一一击破即可见到馆主。

冰系馆主[illegible]：LV40[illegible] LV40长毛猪 LV44雪女LV42冰雪猿人

胜利奖品：冰雪徽章、技能训练机72

挑战建议：火系主角依然无敌，水系主角依然抗打，不过草系主角就不要出来送死了——来这个道馆之前，在冠风镇左边的洞穴里或者冠风镇右边的路上可以抓到格斗系的豪力，正好路上练一练级就可以来打冰系道馆了。

结束了冰系道馆的挑战，英知湖畔的高台就可以攀登上去了，别耽误赶紧去吧。再次向左来到英知湖畔，使用攀岩进入英知湖里，果然看到银河团的第三干事正在纠缠着劲敌。不过这次并不需要战斗，看到前来的主角她只是威胁了一句就离开了，但是看来银河团已经完成了对三个湖的秘密任务，想要阻止他们只有前往他们的基地去一探究竟了。银河团的本部在百货大厦所在的户张市，来到城市右上方的银河团大厦外面，和大厦外的银河团员对话后他匆匆跑走，而这时特搜员也赶来了，据说已经完成了银河团的侦查工作，先去左边的银河团仓库开始突破吧。从下方绕到左边的银河团仓



库，进入后特搜员先生打开了这里的电子门，进入内部就可以与这里的银河团员开战。在这里会出现黄色的传送装置，站上去就会瞬间移动到另一个地方。在一个有很多箱子的地方可以捡到打开银河团大门的关键道具——银河团的钥匙，在这个道具附近还可以找到技能训练机36不要错过。拿到了银河团的钥匙，就可以打开有银河团G标记的门了，再次来到城市右边

攻略研究

的银河团大厦，打开门后进入，再次遇到特搜员，银河团此时正在召开号召大会，似乎他们的邪恶计划即将成为现实！

主角一路打到银河团大厦的顶楼，在这里终于再次与蓝发的银河团老大赤木面对面。要搞清楚他的目的，就先战斗吧。打败他以后获得必定能够捕获成功的大师球。赤木逃走后，从从右方的传送装置来到地下实验室（来之前可以先出去回复一下，因为后面还有战斗），在实验室的尽头看到了被囚禁为实验用品的三只圣菇。但是想要救出它们还要先打败这里的三干事之一，战斗吧。战败的他让出位置，主角上前调查机器即可释放出三只被困的精灵。不过，这还只是银河团最终计划的开端，要破坏他们的阴谋还需要去殿元山解开最终的秘密。



（在进行下面的剧情前，请准备好足够的回复道具及捕获用精灵球再继续发展）

到了和银河团最后决战的时刻了，带上学会碎岩、怪力、攀岩、冲浪以及清雾的怪兽，然后就出发吧！从207号道路进入殿元山洞，来到殿元山的深处。特搜员在路上再一次赶来，他把破坏银河团阴谋的委托交给了主角，并且还交给主角了黑色口哨（くろいビードロ）。别辜负了他的一番好意，前进吧。殿元山的路不是很复杂，注意观察地形，有些可以用攀岩的岩石标记不太明显。一路来到了殿元山顶的神殿，银河团果然在这里设下了重兵防守。正当面对两个干事时，劲敌也赶来了，两人并肩打败了干事后劲敌给主角做了全回复就跑掉了……然而此时，银河团老大赤木的行动已经开始了，在三圣菇的力量之下，时空二神——迪亚路卡和帕鲁基亚出现。可是这时从地面上浮现出一个黑暗的影子，随着黑暗的扑袭，二神和赤木都失去了踪影！这时赶到的茜罗娜告诉主角，那是反转世界的鬼龙神，赤木现在已经去了反转世界，如果他得到鬼龙神的力量将会更加糟糕，整个新奥世界将面临巨大的灾难。为了拯救世界，赶紧进入反转世界吧！

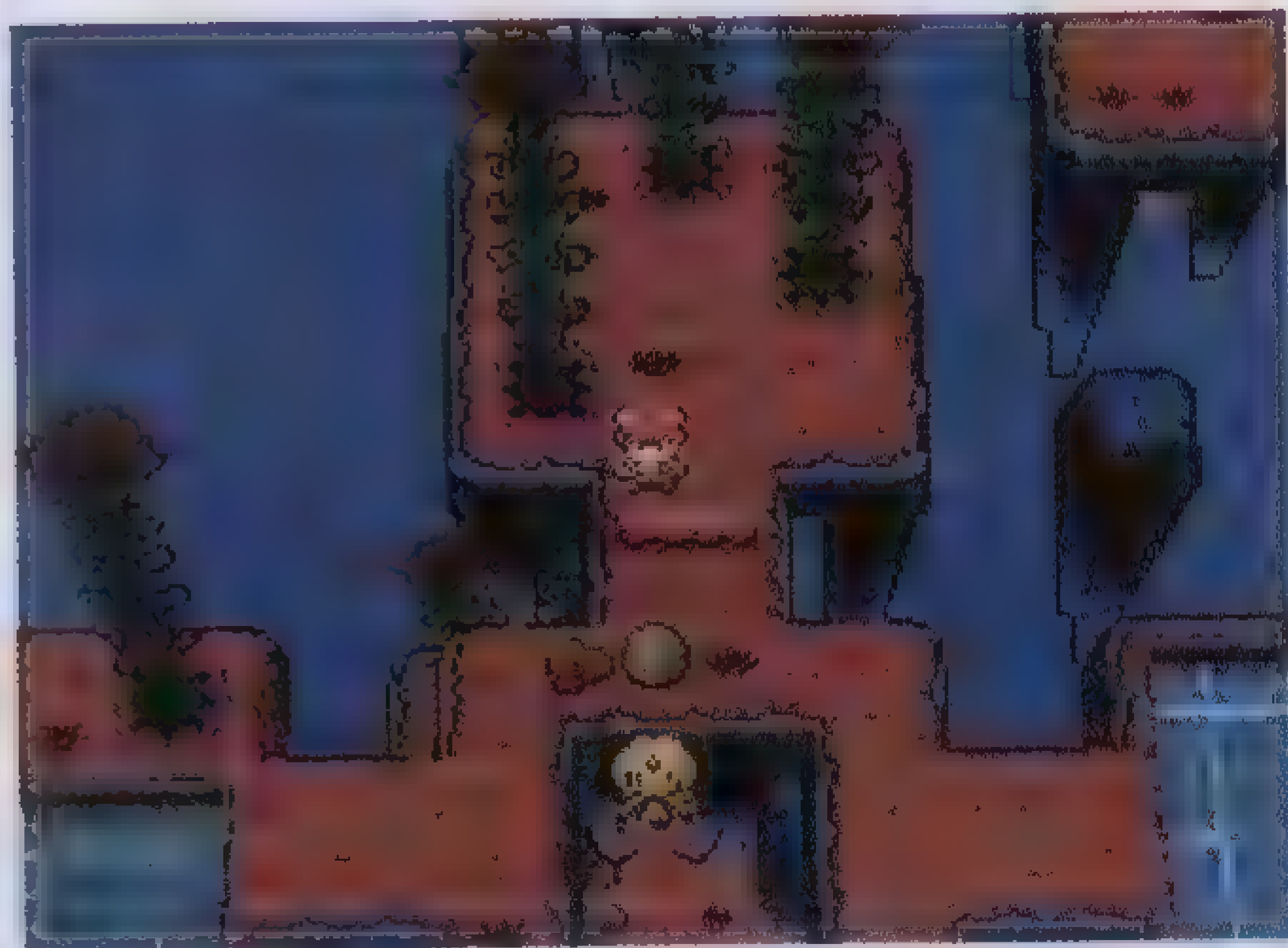


进入反转世界后，这里有几个特点需要注意：

1、主角可以跳跃1格的距离；

2、反转世界的道路是像海市蜃楼一样飘忽不定的，有些地方看起来有路，但接近了就会消失；有些地方看起来没路，但接近了就会显示出道路；有些是相同的地方，但从不同的方向接近时就会显示出不同的地形；因此不要放过每一个分岔路，不能走通的时候去别处试试，不一定是死胡同；

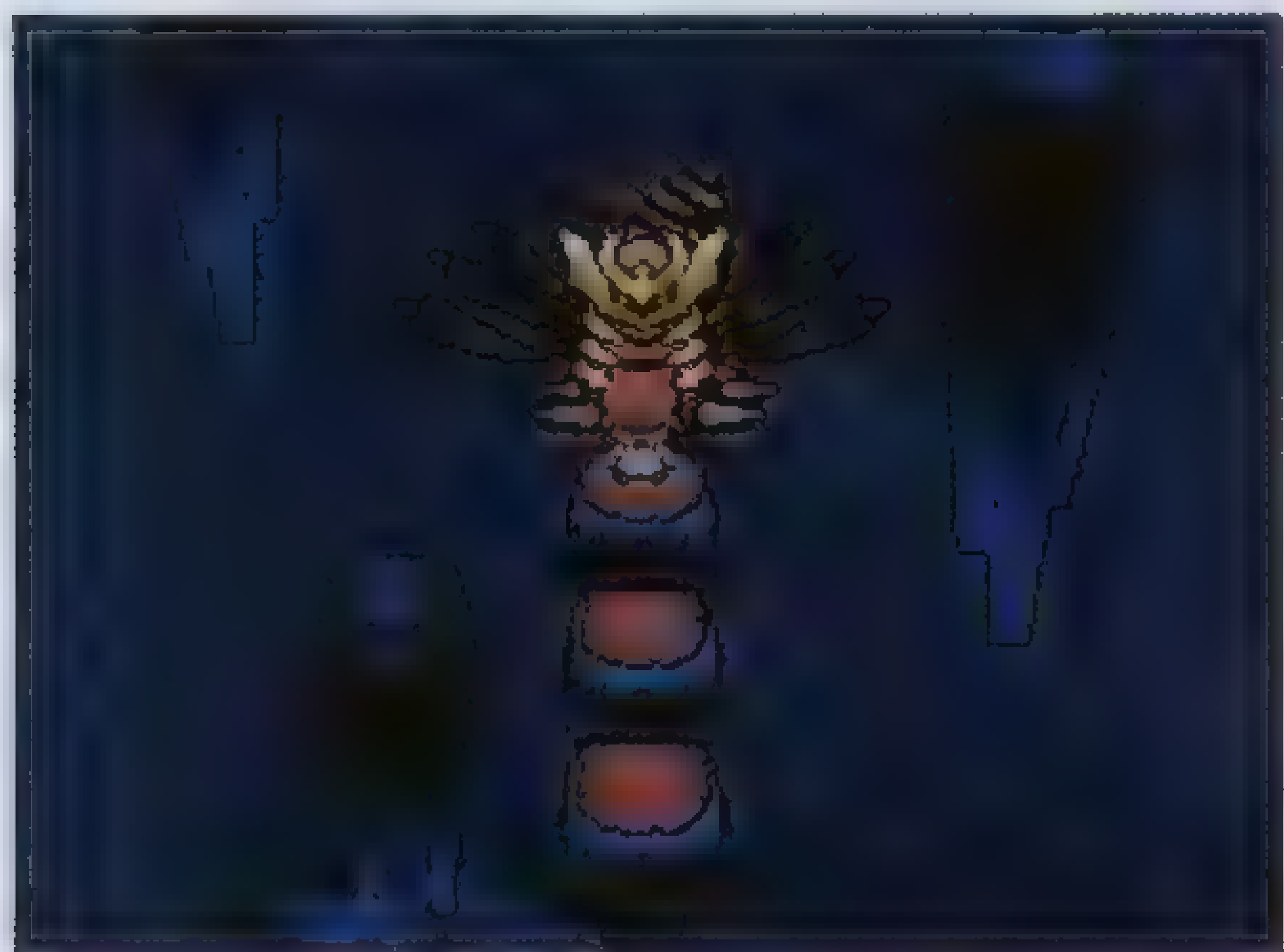
3、反转世界有一种石板，石板上有机关点，踩上以后石板就会自动发生升降或移动，并且一块石板有可能有多个机关点，如果遇到死路就返回到前面的石板看看有没有其他的机关点可踩。



进入反转世界后，一直跟着茜罗娜前进，在深处的一个地方看到黄圣菇出现，旁边有一块大石头可以推动，使用怪力把石头推下去，然后坐中间的石板下降，看到黄圣菇正在三个坑的一个边上等着，把刚才推下来的大石头推

进黄圣菇旁边的坑里；接着坐石板上去，在左边见到红圣菇，同样把石头推下去，从左边绕到另一块石板并上升，穿过会消失的树林后回到刚才来过的地方，再次下去找到红圣菇，把石头推到它身边的坑里；最后蓝圣菇在右侧，去找它的路上会见到赤木，附近的水池可以用冲浪通过。把最后一块石头推进蓝圣菇身边的坑里，所有机关就打开了。

跟着茜罗娜来到了反转世界的最深处，追上了赤木，这场恶战在所难免了，上吧！他使用的是LV45地狱犬+LV46暴鲤龙+LV46叉字蝠+LV47绅士鸦+LV48玛纽拉，很厉害，要小心应付。战败的赤木逃跑，但是为了平息反转世界宿主鬼龙神的怒气，还要靠主角了。走到路的最尽头，鬼龙神现身开战。反转态鬼龙的级别是LV47，全游戏只有这么一只鬼龙神，不要失手打死了哦！收服了鬼龙神，反转世界的任务结束了。调查光球即可返回现实世界。没想到现实世界的出口竟然就在律诗湖畔附近的秘密泉道！茜罗娜很赞许主角，并让他去向博士汇报刚刚发生的事情。



飞回博士研究所所在的真砂镇，一进门就看到博士和副主角急匆匆地迎来，原来他们已经知道了发生的事情，得知平安无事大家都放心了。而博士也告诉主角——去精灵联盟接受最后的考验吧！

新的道路开启了，从律诗湖畔向右来到222号道路，这里是通往最后一个城市名木市（ナギサシティ）的道路。穿过城市玄关，一个自称四天王之一名叫奥巴的男子告诉主角这里的馆主因为没有强力挑战者前来已经不耐烦了，用火热的对战去点燃他的激情吧！——不过他现在并不在道馆，先到城市右下方的了望灯台二层去，在了望镜前找到这位馆主，和他对话后他就会返回道馆，接下来就向这最后一个道馆发起挑战吧。这个能够“因为道馆改造而造成全城停电”的道馆当然就是以电系为主力了！



电系道馆：这里的机关是旋转齿轮，踩上齿轮中心整个房间的齿轮会发生转动，蓝色顺时针转90度，绿色逆时针转90度，红色旋转180度旋转后新的通路就会出现了。

电系馆主[illegible]：LV46雷精灵+LV46雷丘+LV50[illegible]+LV48[illegible]

挑战奖励：电气徽章、技能训练机57

挑战建议：如果[illegible]培养了地面系的怪兽(比如[illegible])，打本道馆将会非常轻松，只是电气系的怪兽不少都是高速型的要注意。不过这已经是最后一个道馆，玩家的怪兽应该已经等级比较高并且拥有比较强的招式了，不介意的话直接用威力大的招式硬碰硬也是没有问题的……

挑战完毕第八道馆后，在城市左上方的沙滩处看到——来自金银地区的钢系道馆馆主蜜柑？！她是来这里修行的，不过她会赠送给主角最后的秘传训练机07逆流，这样一来所有的秘传机也齐了，向着最后的目标精灵联盟进发吧。

准备好学会刚刚获得的秘技07逆流的精灵，从名木市向上通过223水路，逆流登上最后的瀑布之后，就来到了精灵联盟前的试炼洞穴——冠军之路。洞里的训练师普遍比较强大，不过为了收集图鉴还是一个都别错过的好哦。通过了洞穴，再次使用逆流便来到了最后的精灵联盟！不过别急着进去，先去回复一下，因为马上还有场硬仗要打：来自劲敌的再度挑战。一旦靠近精灵联盟里中间的门卫，劲敌就会冲过来进行挑战，这是四天王之前的热身赛，来试试吧。对手本次挑战的队伍等级是47−51，如果战胜他还有困难的话，建议还是先去刚才的冠军之路练练级再去挑战四天王吧，因为四天王

攻略研究

跟劲敌相比难度又上升了一个等级，而最后的冠军实力也在钻石珍珠的基础上有了一定提升。战胜了劲敌之后，再次与门口的门卫对话，检查完毕已经获得的8个道馆徽章，就可以正式向四天王及冠军挑战了！别忘了在门口买些回复道具带上以备不时之需。依次战胜虫、地、火、超能四天王之后再与最强大的冠军对战——原来冠军就是茜罗娜啊。获胜以后我们的主角就成为新的冠军了！同前来的博士一起庆祝吧！欣赏完毕最后的通关画面，白金一周目流程顺利结束！



总BOSS宠物一览


虫天王　亮：古蜻蜓LV49+钢铁螳螂LV49+女皇蜂LV50+赫拉克罗斯LV51+龙蝎LV53


地天王　菊野：地震鲶鱼LV50+砂暴河马LV52+隆隆岩LV52+巨钳天蝎LV53+装甲暴龙LV55


火天王 奥巴：地狱犬LV52+烈焰马LV53+火精灵LV55+豪火猴LV55+鸭嘴暴龙LV57


超能天王 五洋：吸盘魔偶LV53+骨钟图腾LV54+光精灵LV55+胡地LV56+超能斗士LV59


冠军 茜罗娜：鬼盆栽LV58+美丽龙LV58+假面玫瑰LV58+光翼兽LV60+鲁卡里奥LV60+鲨鱼龙



通关后剧情流程要点



通关动画结束后再次读取存档，取得联盟的冠军的主角已经回到了自己的家乡，来到二层被老妈告知，劲敌来找过自己，并且说在金岬市的码头已经开放，可以前往战斗区域了。不过在那之前，先检查一下自己帮助博士收集新奥地区的精灵数据的任务完成没有——由于二周目的很多任务开启条件是图鉴升级，所以如果还没有完成新奥图鉴全210只精灵登录的话，还是先去找找剩余的精灵吧。全国图鉴的大部分非神兽精灵都可以在通关的过程中和其他训练员交手时遇到，请尽量多和训练员战斗，不要躲避。不过，下面几只精灵是几个特例，要得到他们的图鉴需要到特定的地方去：

No.114	未知图腾：花蕊镇右侧的山洞遗迹内有野生体出没；
No.151	玛纳菲：如果没有条件联动获得，那么可以在位于绿缘市（ヨスガシティ）下方的212道路上的豪宅里一个有雕像的房间的桌子上看画册获得图鉴；
No.152	电鬼：请参照下面的介绍；
No.163	伊布：绿缘市（ヨスガシティ）精灵中心旁的房间里有人赠送，身上记得留空位；
No.192	3D龙：户张市（トバリシティ）精灵中心旁的房间里有人赠送，同样身上记得留空位；

各神兽图鉴请参照各神兽剧情。

取得了新奥图鉴的全部210只精灵数据后(只要求图鉴全开启，见过即可），主角回到博士的研究所报告，正好遇到了从关东地区来的大



木博士。他看到主角辛苦更新的数据非常感动，于是就将最新研究出的全国版图鉴交给了主角，并且还给了主角精灵搜索器（ポケトレ），这样就可以在新奥地区搜索到其他地区的精灵了。得到了全国图鉴，更加广阔的精灵世界再一次拉开了序幕，向着新的目标前进吧！



完成了收集新奥图鉴的任务，主角终于可以踏上去战斗之岛的征程。前往金岬市（キッサキシティ）的港口，临上船前，前任冠军茜罗娜小姐来和主角告别，并激励主角在新的旅途上也要加油。和她告别后，就可以来到战斗区域。不过一下船还没站稳，就被劲敌拦住，原来劲敌也是来战斗区域修行的，于是两人携手来到战斗地区的大门口，没想到火天王和电系馆主也在这里，这俩“激情四射”的家伙原来是特地在这里等待着主角的，老朋友相见难免切磋一番，就用火热的对战去回应他们的热情吧！和劲敌携手2V2作战，对方精灵并不算很厉害：电气馆主使用的是的雷精灵+雷电狮+狂电兽，火天王则还是地狱犬+火精灵+鸭嘴暴龙。一场战斗后，火天王和电系馆主认可了主角和劲敌的实力，也非常感谢再次对战。正当主角要进入战斗地带的时候，一名黄发男子又走了出来，原来此人是劲敌的父亲。他夸赞了一番主角，然后留下“若想要打败我，就来战斗地带最上方的战斗塔挑战吧”这样的话，转身进入了战斗前线。这时，旁边又闪出一个红发男子上前搭话，原……原来这家伙的老哥就是刚才的火天王！看到了主角的对战，他很佩服主角的实力，并且希望主角有时间能到位于战斗之岛北边的坚硬火山（ハードマウンテン）来一趟。

虽然现在已经可以挑战战斗前线（バトルフロンティア）了，不过先不急，关于战斗前线后文会介绍，先在战斗区域周围转转吧。从码头左上的出口225号道路。果然不愧是名为战斗之岛的区域，这里有很多强力的训练师，一路上进行了不少激烈的战斗，终于抵达了生存地区（サバイバルエリア）。在生存地区稍作修整，从右侧的出口出去，使用攀岩走过一段崎岖的山路——路上还会遭遇不少飞行系和岩石系训练师哦。来到226号水道，有不少水系训练师在此进行特训。渡过了226号水道来到一个岔路，向上可以通过227号道路抵达红发男子所说的坚硬火山地带，在这里将会发生火山剧情，可以捕获到炎钢巨兽（参照下文炎钢巨兽捕获剧情），向右可以来到228号道路。228号道路是一处刮着沙暴的区域，在战斗中会默认将天气变为沙暴，这样严酷的条件下，依然有不少训练师在修行，一路上又免不了进行战斗。突破这片沙暴地域和接下来并不长的229号道路后，来到了为训练师们提供休息疗养的休闲地区（リゾートエリア）。在休闲地区闲逛一下，来到地区的东南角突然被人拉住，带着自己进入一幢别墅，还没搞清楚是怎么回事，那人就把这幢别墅赠送了给自己。虽然不知道是怎么回事，不过这别墅的样子还不错，白色清新的小房子配上一个游泳池显得格外靓丽，门前还种植了很多花卉。但是进去里面后却发现居然是完全空空荡荡的，只有一个桌子和一本书。引导员告诉主角，如果想买家具的话，只要拨打书上的电话就可以了。翻开书一看，这价钱真是可怕，随便一样家具都要上十万。看来在今后的旅途上要节省点花钱才可以装修这幢别墅了（当别墅装修到一定程度的时候，会有神秘的客人来做客哦）。在休闲地带养足精神后，从左边的出口出去后来到了230号水道，这里也有不少训练师。一番交战后，主角终于又回到了战斗区域，这样一来，全部地图开启完毕，接下来就是漫长的收集怪兽以及战斗前线的全制霸努力了！



攻略研究



战斗前线5大建筑基本规则



通关后到达战斗区域的战斗前线，这是对战大幅度强化的白金的一大亮点，这里的5个建筑各具特色，是对战爱好者挑战自己的不二场所。不过鉴于文章篇幅，本次就先把5个建筑的基本规则向各位玩家做一个介绍，至于详细的研究，敬请关注此后的详细专题研究篇攻略和口袋基地！



基本挑战模式：每个战斗设施里都有三种基本挑战模式，分别是シングル（单人单宠对战）、ダブル（单人双宠对战）和マルチ（配合对战）。其中单人单宠对战是每方出1只精灵在场上进行1V1对战，双方各3只精灵；单人双宠对战是每方出2只精灵在场上进行2V2对战，双方各4只精灵；配合对战是每方由两人组队（玩家可以选择冒险中曾经出现的几个特定NPC或者通过联机模式来和朋友一起作战），每人出1只精灵在场上进行2V2对战，每人各2只精灵。在下面的每个建筑中都有这三种模式的对战可以选择，绿色的服务员处可进行单人对战，红色的服务员处可进行配合对战。每次进行挑战时，需要连胜一定人数才算通过一轮，每通过一轮可获得BP值作为奖励。若在该轮未结束时退出(包括未中断保存就切断电源)则判定本轮挑战失败，连胜从头开始计算。单人单宠模式下达到一定连胜人数将会出现各个建筑的BOSS人物。

バトルタワー（战斗塔）

基本规则： 口袋基本对战模式，每战胜7人为一轮。

BOSS： 20/48连胜后出场。



バトルファクトリ（战斗工场）

基本规则： 从随机产生的怪兽里挑3只进行战斗，战胜对手后可以选择对手的一只怪兽与自己手上的交换，每战胜7人为一轮。

BOSS： 20/48连胜后出场。



バトルルーレット（战斗轮盘）

基本规则： 比赛开始前通过转盘来决定附加状态，我方是黑方，对方是红方，在大屏幕上方



交友 广东 张礼扬

从小就像有台P2G，可是啊……（一来从小是从多小……二来P2G是啥？）

男，15岁，广东省茂名市，QQ：864128047

框开始移动；点击下屏，方框停止移动，根据方框所在格决定附加状态：黑格上，那就是我方将以该格所对应的状态开始比赛；红格上，就是对方以该格所对应的状态开始比赛；灰格上，就是落空，双方以正常状态开始比赛。其中可能出现的状态包括：获得道具、天气改变、HP或等级升降、陷入特殊状态（毒/烧/麻痹）等。每战胜7人为一轮。

BOSS：20/48连胜后出场。

バトルキャッスル(战斗城堡)

基本规则：进入战斗城堡后，将获得一定点数的CP值，每次战斗开始之前只能与管家对话消耗自己的CP进行调整，包括回复(战斗结束后只回复一场状态)，等级升降等等。每战胜7人为一轮。



BOSS：20/48连胜后出场。



バトルステージ(战斗舞台)

基本规则：只选择一只精灵进行挑战（双宠战是2只），每次战斗前将选择对手的属性——所有的属性从RANK1开始，每战胜一次，该属性下次RANK就会提升1级，如果再次选择该属性的话，对手的能力将会提升；单一属性最高等级为10级，到了10级本属性就不能继续挑战；每轮连胜结束后，若用同一只精灵再次挑战，则RANK等级会继续累加，而若换精灵的话RANK等级全部归1重新计算。每战胜10人为一轮。

BOSS：59/169连胜后出场。



特殊怪兽捕获剧情



※以下精灵图鉴编号以全国编号为准。

No.479：ロトム(电鬼)及其变形
[illegible]

一天深夜，主角为了进化草伊布来到白岱森林（ハクタイのもり），却在右边出口处的森林洋馆看到了草系道馆的馆主小姐。原来是白岱市有传闻说，这座洋馆一道夜晚就会闹鬼，不过看起来她也是个怕鬼的人，那么抓鬼的任务就只能交给主角了。砍倒门口几棵小树后进入森林洋馆。经过一番调查后，在二层的一个房间里发现了一台虽然很破但还是有响声的电视机，上前调查，20级的电鬼（ロトム）突然蹦了出来，与之战斗并将它收服，这样白岱洋馆闹鬼的原因也搞清楚了。

此外，根据官方发布的信息，任天堂还会通过活动发布电鬼变形的神秘钥匙，可以让电鬼变形成电视、洗衣机、除草机、冰箱和暖炉形态，变形的电鬼不仅可以使用多种技能（比如电冰箱电鬼的暴风雪），而且总能力（种族值）也飞跃提升至520，看来电鬼这只精灵还真是实用呢。具体变形的方法就是在取得神秘钥匙后，去白岱市银河团的分部，调查那里的各种家具即可变形。



[illegible]

从美央市（ミオシティ）的港口坐船前往钢铁岛（こうてつじま）。在钢铁岛的洞穴深处，将会遇到那位曾经把秘技04怪力送给自己的使用鲁卡里奥的蓝衣训练师彦，他告诉主角，银河团正在钢铁岛进行秘密活动。于是和他一起向钢铁岛的深处追踪银河团。在路上打败了几对同样来修行的训练师后，在一处电梯旁看到了两名银河团的队员，战斗结束后，彦告诉主角，原来他就是传说中的波导之勇者，并慷慨的赠送给了主角一枚珍稀的里奥鲁（リオル）的蛋——身上有需要留一个空位才能获得，没有空位可以回去整理以后再来取。

[illegible]

还记得在反转世界帮助过主角的圣菇们吗？在反转世界的事件解决后，它们又回到了各自守护的湖中。分别在金岬市左边的英知湖（エイチこ）、冒险开始之处——主角家乡双叶镇左侧的神事湖（シンジこ）和户张市下方的律诗湖（リッシこ）中间的洞穴可以找到它们（需要冲浪到达）。除了粉红色的エムリット会在调查后跑掉外，黄色的ユクシ—和蓝色的アグノム一旦上前对话都会立刻开始战斗，因为整个游戏就这么一只，提前准备好大量的捕获用球，千万别失手打死了啊！粉红色的エムリット将会在全世界地图上随机遭遇，可以用口袋手表的追踪功能进行追踪——口袋手表的追踪功能可以前往有电视台的长寿市，向这里口袋手表公司一层的口袋手表制作人索要得到。三只圣菇的等级均为50级。

[illegible]

完成反转世界剧情后前往冠凤镇（カンナギタウン），在镇中最上方的民家里，听一位老奶奶和一位老爷爷诉说有关新奥传说，据说只要有两块神玉的力量就可以将这两只神兽召唤到现实世界。之后带着鬼龙再次回到曾经发生过银河团事件的殿元山（テンガンざん），在殿元山深处一座瀑布的上方的隐藏洞口（需使用逆流才可到达），进入洞穴将会找到传说中召唤两大神兽的道具——金刚玉（こんごうだま）和白玉（しらたま）。获得两块神玉之后，到达曾经发生银河团老大赤木召唤神兽事件的殿元山顶神殿，果然发现空中漂浮着一颗巨大的蓝色晶体，上前调查，时间之神迪亚路卡（ディアルガ）就会出现了，70级，捕获较为容易。之后只要再进一次山洞，然后再重新出来回到神殿，就会看到一颗巨大的粉色晶体浮在空中，调查后，传说中的另一只神兽帕鲁基亚（パルキア）也出现了，仍然是70级，还是比较容易收服的。回到冠凤镇中间的祠堂洞穴，调查墙上的壁画，正当主角在回味与两大神兽和鬼龙的战斗时，冠军茜罗娜来了，并告诉主角，根据古代人遗留下来的的记载，两大神兽只是某一只创世神兽的分身，而鬼龙很有可能只是它的影子。那么有关这只神兽的秘密又是怎样的呢？（有传闻说创世神兽アルセウス将会通过以后的wi－fi活动开放，但目前没有具体消息。）



[illegible]

带着特殊的草刺猬来到苑之镇（ソノオタウン），刚一进镇子，就有一名金发的少女看到了主角怀中抱着的草刺猬，这名少女非常喜欢草刺猬，并且赠送了一朵特殊的花给主角的草刺猬——获得重要道具グラシデアのはな（古拉西亚的花）。只要在白天对着草刺猬使用这朵花，草刺猬就可以变成帅气华丽的天空形态了。要注意的是变形之后，其能力、招式和属性发生变化。但是到了夜晚或者被冰冻的话，草刺猬就会回到普通形态。

[illegible] ギラティナ | [illegible]

解决完毕反转世界剧情以后收服了鬼龙神，但是来到普通世界的鬼龙神是普通形态，有没有办法让鬼龙神能够显现出在反转世界中的反转形态（感觉其实是蜈蚣形态……）呢？答案是肯定的！从反转世界回来的时候是从隐秘泉路（かくれいずみへのみち）回来的，到那里去看看吧。果然在深处发现了一座大型迷宫，抵达迷宫的尽头后，终于找到了回去反转世界的路。在反转世界经过一番搜索后，找到了一颗白金玉（はっきんだま）。原来这是鬼龙的专属装备，佩戴上不仅可以提高鬼系及龙系技巧的威力，更可以让鬼龙在正常世界也保持反转世界的形态。

注：鬼龙神的普通形态和反转形态种族值将发生变化，普通形态下双攻为100，双防为120,而变成为反转形态时攻防交换，即双攻种族值120双防种族值100。

[illegible] クレセリア | [illegible]

时间限定为夜及深夜（即DS主机时间为晚上8点以后），着急寻找住宿的主角来到了港口城市美央市，却在城市里听说了有个小女孩陷入了噩梦无法醒来。来到城市左下角的房屋，找到了传闻中的小女孩和他的妈妈。交谈中得知这个城市自古就有人陷入噩梦无法醒来的传言，而按照传言，需要到满月岛（まんげつじま）去找那里的精灵帮忙。来到港口，和船员打个招呼就可以踏上去满月岛的快艇了。在满月岛上，果然在岛的深处找到一只神秘的精灵梦兽（クレセリア），50级，但是刚一调查，它就飞走不见了，仅留下一根三日月的羽毛(みかつきのはね)。带着羽毛回到美央市，再次找到小女孩，使用了三日月之羽，事件圆满解决。这之后，梦兽会和粉色圣菇一样随机出现在全国地图上，运用口袋手表去追踪捕获它吧。

[illegible] ヒードラン | [illegible]

前往227号道路上端的火山地带，却在这里巧遇水系道馆的馆主和劲敌，他们告诉主角火山地带现在有些奇怪的事情发生，好奇的主



角当然要前去看看。在前进的路上又遇到了红发男，他告诉主角火山地带有着很厉害的精灵。继续前进，来到火山洞口，主角惊讶的发现，在殿元山鬼龙事件中被打败的银河团居然死灰复燃想在火山中进行邪恶活动，这当然是不可能的。主角上前阻止，但是银河团也不肯轻易放弃，分别和两位干部战斗后，干部们撤退了，但是银河团的博士却不肯乖乖就范，向深处逃去。主角也追了过去，路上红发的男子追了上来，希望和主角一道行动，在和几位同在火山地带修行的训练家交手后。主角终于赶到火山最深处。但是眼看博士就要拿到这里的火山巨石，就在这个时候，一只毒蟾斗士跳了出来将博士制住，而从旁边的岩石中出现的竟然是隐蔽在这里的特搜员先生，他和两位警察已经跟踪银河团多时了，于是银河团的计划就这样又一次失败了。回到生存地区，红发男子告诉主角，银河团的阴谋应该是盯上了最近在火山地带出现的炎钢巨兽，它在这里守护着火山巨石。之后红发男就先行离开了。此时飞回到生存区域，将可以看到在下面介绍的极道餐厅前等候的红发男。这时再回到火山洞里，果然在博士被抓住的那个地方找到了强大的炎钢巨兽（ヒードラン），等级50，一场激战后，顺利收服。

[illegible]

带着在官方剧场版预约活动里获得的圣柱王（レジギガス），首先前往位于228号道路西侧入口附近的一处山洞，这里居然是个地下神殿。在深处有桩巨大的神像，地上还有很多神秘的机关，将机关一一踩下，一声巨响过后原本在墙上的石像有了反应。上前调查，岩神柱

攻略研究

（レジロック）出现，30级；接下来前往216号道路殿元山出口附近的秘密山洞，踩动机关调查神像，冰神柱（レジアイス）出现，30级；最后前往钢铁岛出口附近的秘密山洞，踩动机关调查神像，钢神柱（レジスチル）出现，30级。捕获了三只圣柱之后，带着三只柱子前往金岬市正上方的神殿却被守卫拦下，此时冰系馆主出来解围，告诉守卫主角是受到自己实力认可的人，于是守人允许主角参观神殿。神殿里的路也并不好走，需要使用碎石和怪力并且在冰面上滑行才能到达最底层，在身上带有三柱的条件下调查中央的柱体，巨大的柱体开始活动，圣柱王（レジギガス）出现了。虽然这个家伙只有1级，但却是异常难收服，又是一番精灵球的耐久战，加油吧。

No.144~No.146：三圣鸟
此系兽捕获剧情需先升级至全国图鉴

真没想到白金里竟然能够收服到来自红绿时代的三只圣鸟！图鉴升级时，大木博士说自己会在新奥地区待一段时间，升级完毕后，前往位于白岱市（ハクタイシティ）的大木博士的住处。大木博士告诉主角一个秘密：根据他的观察，关东地区的三只圣鸟急冻鸟（フリーザー）、雷电鸟（サンダー）、火焰鸟（ファイヤー）最近似乎在新奥地区出没。道谢后就可以去搜索这三只圣鸟的行踪了。和粉红色圣菇还有梦兽一样，三只圣鸟会在全国地图上随机出现，请多使用口袋手表的追踪功能，三只圣鸟的等级均为60级，祝好运。



变更、新增事件与任务一览



生存地区（サバイバルエリア）的极道餐厅

完成了炎钢巨兽剧情之后，生存地区的口袋中心旁边开起了一家极道餐厅，这里每天都会招待全国有实力的训练师和各个道馆的馆主。当然不能错过这个锻炼的机会，每天都来这个餐厅和馆主以及昔日的同伴们切磋切磋吧。这里将出现的是8位道馆馆主以及5位曾经在冒险途中与自己搭档前进的同伴人物，不过这5位人物如果还没有登场过的话是不会出现的，所以如果还没有见过他们就先去找找他们吧：白岱森林绿色头发的麻美；钢铁岛波导勇者的彦；冠军之路通向224号道路时遇到的少女舞；单车道下方的洞穴深处遇到的小女孩弥露；解决炎钢巨兽事件时一起行动的红发男貘。

来这里的馆主和特殊NPC使用的怪兽都不是一般的强劲，想要打败他们就需要绝对的实力！在这里把他们所使用的精灵全部列出，针对各自的特点看看挑战的策略吧：



岩石道馆馆主：LV62化石翼龙+LV62朝北鼻+LV63[illegible]+LV61隆隆石+LV65巨用

草系道馆馆主：LV61毽子棉+LV62樱花兽+LV61美丽花+LV63巨树角+LV65假面玫瑰

鬼系道馆馆主：LV62诅咒娃娃+LV62梦妖+LV63耿鬼+LV66幽灵气球+LV62夜游神

格斗道馆馆主：LV62卡[illegible]郎+LV62蘑菇袋鼠+LV63[illegible]+LV66鲁卡里奥+LV64怪力

水系道馆馆主：LV61恶魔鲨+LV62暴鲤龙+LV63浮鼬王+LV65荷叶鸭+LV61沼王

钢铁道馆馆主：LV61钢铁鸟+LV62悬浮磁铁+LV61大钢蛇+LV63盾甲龙+LV65钢甲暴龙

冰系道馆馆主：LV62玛纽拉+LV61冰雪猿人+LV61猛犸+LV63雪女+LV65冰精灵

电系道馆馆主：LV61雷精灵+LV61雷丘+LV62雷电狮+LV65狂电兽+LV63灯笼鱼

彦：LV61炎兽+LV63血翼飞龙+LV61太阳熊+LV65鲁卡里奥+LV62[illegible]

舞：LV61忍者[illegible]+LV63玛纽拉+LV65风速狗+LV61雷电球+LV62叉字蝠

麻美：LV61果然翁+LV63吼鲸王+LV62相扑怪+LV61幽灵气球+LV65快乐蛋

弥露：LV613D龙Z+LV62悬浮磁铁+LV65胡地+LV61耿鬼+LV63光翼兽

貘：LV61壶壶龟+LV63夜游神+LV61煤炭角+LV63月精灵+LV65念力土偶

问答 河北 马晓雨
DSL用的supercard one（大卡 插下面的）支持clean吗？
在SLOT2端的烧录卡都不支持clean rom

隐居在各地的名训练师的定点传授技能

新奥地区有三名隐居起来的名训练师，如果找到他们便会传授给训练师的精灵很多具有相当威力的技巧。当然这些名训练师并不会简单的就传授绝技，他们都要求主角用一定数量的颜色碎片（绿色碎片みどりのかけら、黄色碎片きいろいかけら、蓝色碎片あおのかけら、红色碎片あかのかけら）作为交换。这些碎片除了在冒险的途中能够捡到固定的一些之外，就只有自己到广阔的地下世界去挖掘了。为了习得这些绝技，加油挖吧。

住在212号道路的小屋里的大叔，可以传授的技能有：

ダイビング(潜水)、れんぞくぎり（连续切、こごえるかぜ(冷冻风)、かみなりパンチ(雷电拳)、ほのおのパンチ(火焰拳)、れいとうパンチ(急冻拳)、あやしいかぜ(妖风)、エアカッター(真空刃)、しねんのずつき（思念头突)、しんくうは(真空波)、トリック(戏法)、はたきおとす（打落）、ふいうち(不意打)

住在金岬市（キンサキシティ）右上方小屋里的大叔，可以传授的技能有：

いびき(打鼾)、うらみ(恨)、てだすけ(帮手)、こうごうせい(光合作用)、でんじふゆう（电磁浮游)、とっておき（最终保留）、スピードスター(高速星星)、さわぐ(吵闹）

住在生存地区（サバイバルエリア）最上方小屋里的大叔，需要用攀岩才可以到达，可以传授的技能有：

どろかけ(扔泥)、ころがる(滚动)、ばかぢから(蛮力)、アイアンヘッド(铁头锤)、アクアテール（水尾巴）、いえき(胃液)、がむしゃら(莽撞)、げきりん（逆鳞)、げんしのちから(原始力量）、だいちのちから(大地之力)、シグナルビーム(信号光线)、ダストシュート(毒尘喷射)、たつまき(龙卷风)、タネばくだん(种子炸弹)、てっぺき(铁壁)、とびはねる(飞踢)、ねっぷう(热风)

游戏中的特殊人物所在地

[illegible]（ハクタイシティ）[illegible]

[illegible]（ノモセシティ）[illegible]

[illegible]

[illegible]208号道路[illegible]

[illegible]（ノモセシティ）左下方民居

[illegible]（ナギサシティ）右上方民居

[illegible]

[illegible]

[illegible]

[illegible]

[illegible]

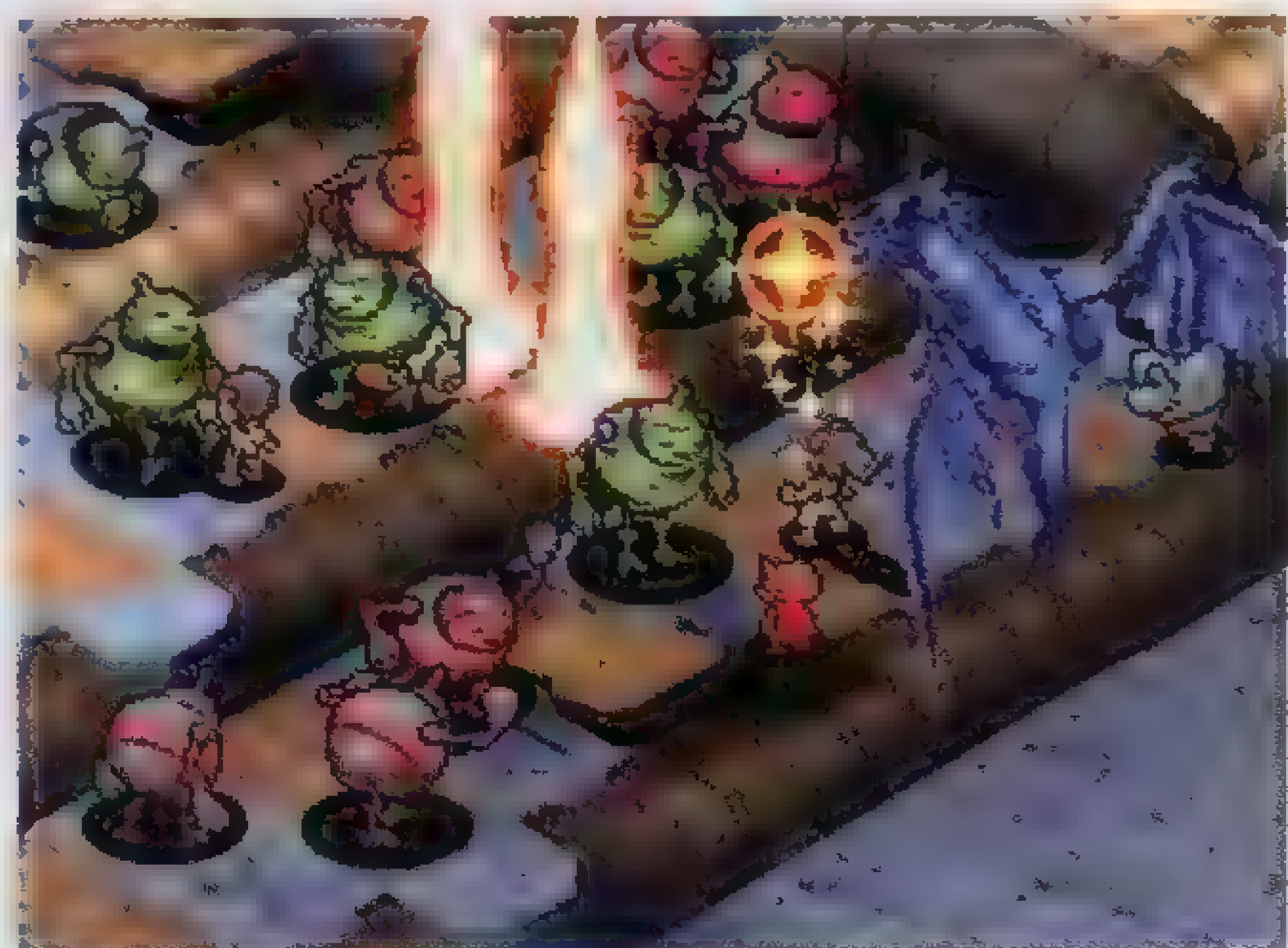
攻略研究



由于修一行人和奈奈的战斗，产生了无数个神秘立方体……在那一年之后，前往调查散发出邪恶气息的神秘立方体的修一行，又迎来了新的危机。能够操纵幻影的机械大军，开始向修发动了袭击……原本没有心灵的机械兵团，为何能够使用心灵的力量——幻影呢？面临一场苦战的修一行，又遇到了更加麻烦的事情，原本已经被打倒的奈奈居然再度复活了！在这个神秘的立方体世界里究竟发生了什么？为何奈奈能够复活？修和他的同伴们展开的冒险，现在即将开始！

标题菜单详解

ニューゲーム	开始新游戏
コンテイニュー	继续游戏
チュートリアル	教学模式

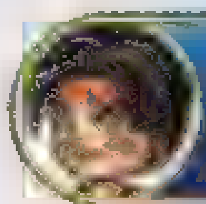


↑召唤出幻影攻击敌人的时候，可以攻击范围内多数敌人，非常实用。

地图菜单详解

Menu	主菜单
	チームへんせい：队伍编成。可以把自己的同伴编组到不同的队伍里。
	そうび：装备。改变各名角色的装备品。
	コマンド：指令。改变各名角色的指令表，在战斗中可以使用各种指令。
	かげ：影兽。更换各名角色所持有的影兽，每个人可以额外多得一个。
	クエストリスト：任务表。用于查看当前的各种任务。
	アイテム：道具。查看或者使用现在拥有的道具。
	ステータス：状态。查看角色的各种情报，如能力、装备、指令等等。
	モンスターずかん：怪物图鉴。查看迄今为止击倒的怪物情报。
Info	情报。查看地图上各个位置的各种人物情报等。
Move	移动。让角色移动到下一个位置，注意每次移动只能走一格。
Skill	技能。让队伍中的角色使用地图技能，如果队伍中的角色没有地图技能可以使用的话，那么这项指令将不会开启。
Find	调查。调查角色所在场景，有时候能随机获得道具、物品、金钱等。
Fight	战斗。与角色所在场景内的怪物战斗。
Stay	待机。本回合不行动,直接进入下一轮。注意敌方也是会行动的，有时候原地待命会遭受到敌人的袭击。

Sys	系统。
	セーブ：保存进度。
	ロード：读取进度。
	オプション：设定游戏的音量和音效。
Shop	商店,可以购买物品时,Shop指令就会开启。
	かう：购买。
	うる：卖出。
	すべて：全部。
	かいふく：回复品类。
	こうげき：攻击道具类。
	ほじょ：辅助道具类。
	そうしんぐ：装备品类。



角色能力值详解



HP	生命值
こうげき	攻击
ぼうぎょ	防御
まほうこうげき	魔法攻击
まほうぼうぎょ	魔法防御
こうげきそくど	攻击速度
まほうそくど	魔法速度
はんいLv	范围等级
いどうそくど	移动速度
いどうタイプ	移动类型

战斗系统详解

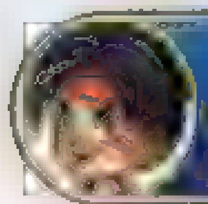
本作的战斗系统属于即时战略，玩家需要随时给同伴下达战斗指示，操作比较烦琐，游戏的节奏也比较快。



角色的移动



让角色移动的话，首先使用触摸笔点击一下想要移动的角色，之后再点一下要让角色移动到的地点，角色就会自己朝该位置移动。如果想同时让多个角色一同移动的话，只要点击一下触摸屏右下方3个图标中间的复数选择图标，这样就能用触摸笔自己圈定想要复数选择的同伴，再点击一下移动地点，被圈定的所有角色就会朝同一个地点进发。最下面的图标是全选图标，点击以后将会全部选定我方所有角色，再统一指挥他们的移动地点。最上面的图标是个别选择图标，点击之后可以选择单个角色。此外，在已经选择了单个或者多个角色的情况下，只要点击一下触摸屏上的红叉图标，或者按B键，就会取消当前的选择。



与敌人战斗



如果想攻击敌人，只要将角色移动到敌人附近即可。当敌人位于角色的攻击范围以内的时候，角色就会自动攻击敌人。如果点击敌人作为移动目标的话，角色就会以该敌人为目标追击，直到击倒为止。此外，打倒敌人之后，有可能在敌人倒下的地方获得小徽章，每一关的地图上都有可能隐藏着小徽章等道具，只要角色移动的时候经过道具隐藏的场所，就能自动获得这些道具。收集到一定数量的小徽章以后，就可以使用小徽章交换部分道具，当然在训练模式里获得的小徽章是无法在剧情模式里使用的。

←点击复数选择按纽的时候，可以任意画框选择操作的角色。



使用幻影、技能



如果想要使用幻影或技能攻击敌人的话，首先要使用触摸笔点击一下对应的同伴，之后再点击屏幕左下角的必杀技图标。选择完技能以后，即可通过按压L或R键来切换……而且，最后必须点击一下屏幕左下角的圈形图标，或者按一次A键；才能发动技能。使用过一次技能之后，再下次使用技能之前，角色的头上将会显示出一个指令禁止图标。角色在使用技能的蓄力过程中防御力会降低一半，容易受到更大的伤害。



获取宝箱



只要把角色移动到宝箱旁边，就能获得宝箱内的道具，注意某些有颜色的宝箱必须以后得到钥匙才能打开。游戏中一共有サファイアキー、アメジストキー、ルビーキー、エメラルドキー、オブシダンキー、ダイヤモンドキー这6把不同的钥匙，本篇攻略的流程篇中分别在各个关卡中提及了需要钥匙才能打开的宝箱，希望对大家的攻略有所帮助。

攻略研究



技能属性



角色的各种技能上面都附有属性，而且各名角色也有各自的属性弱点。如果自己使用的技能对敌人不太有效的时候，对方的头上将会显示叉形的标志。同样，如果使用和对方属性相克的技能的话，对方的头上将会显示圈形的标志。此外，当对方加有属性抵抗状态的时候，如果使用其弱点属性攻击的话，还能破坏对方



→敌人同样也会召唤出幻影攻击我方，最好及时回避。

的状态抵抗效果。比如对方加有水属性抵抗状态，如果使用火属性破坏了抵抗状态的话，之后再次使用水属性技能的攻击将会同样有效。



幻影战斗



当我方使用幻影攻击对方的时候，如果对方同时使用幻影反击我方，此时就会发生幻影之间的战斗。所谓的幻影战斗就是要玩家在屏幕上提示的地方不断用触摸笔来回划，划动的频率越快，我方的幻影就会不断的增大，在规定的时间内压倒对方的幻影的话就算胜利。如果我方角色的幻影在战斗中胜利的话，所使用的技能属性伤害将会波及到地图上的全部敌人。当然，如果我方角色在幻影战斗中失败的话，敌人使用的技能属性的伤害也会危害到地图上我方的全部伙伴。此外，在幻影战斗中失败的角色，将会无视自己的属性抗性直接受到伤害，这一点必须留意。

流程攻略详解

玩家可以组建多个队伍，同时完成多个任务，以下介绍的关卡排名不分先后，根据玩家的队伍所在位置而定。



序章



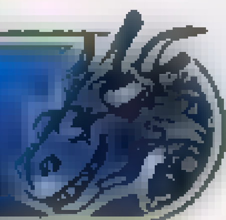
胜利条件	打倒全部敌人→打倒灭びの尖兵
败北条件	我方队伍全灭
敌方资料	メカロボ→灭びの尖兵

攻略要点：开场剧情之后不久就会直接进入战斗，建议玩家在开始游戏时先熟悉一下游戏的操作。首先击倒4名敌兵，之后灭びの尖兵就会出现，此时要引诱它来到电流所在的地方，并安排同伴在右边的机关处守候，等灭びの尖兵到达电流附近的时候即可操作同伴启动机关，之后灭びの尖兵的防御力就会大幅下降，接着群殴灭びの尖兵过关即可。

宝箱：药×2



光の魂の部屋



胜利条件	打倒四天王→打倒サボ最终形态
败北条件	我方队伍全灭
敌方资料	沈默のクウ、波乱のマイ、怒涛のケス、热波のサイ→ザボ最终形态

攻略要点：建议先击倒能够偷盗宝箱的老鼠怪，四大天王能够召唤援军，所以最好封住他的行动。获取宝箱的任务还是交给速度较快的ゾラ比较好。由于是继续上一战的状态，所以应该多多留意同伴的剩余HP。击倒四天王之后サボ会变成敌人，先击倒サボ周围的杂碎，最后再一齐攻击吧。

宝箱：药×3、万能药



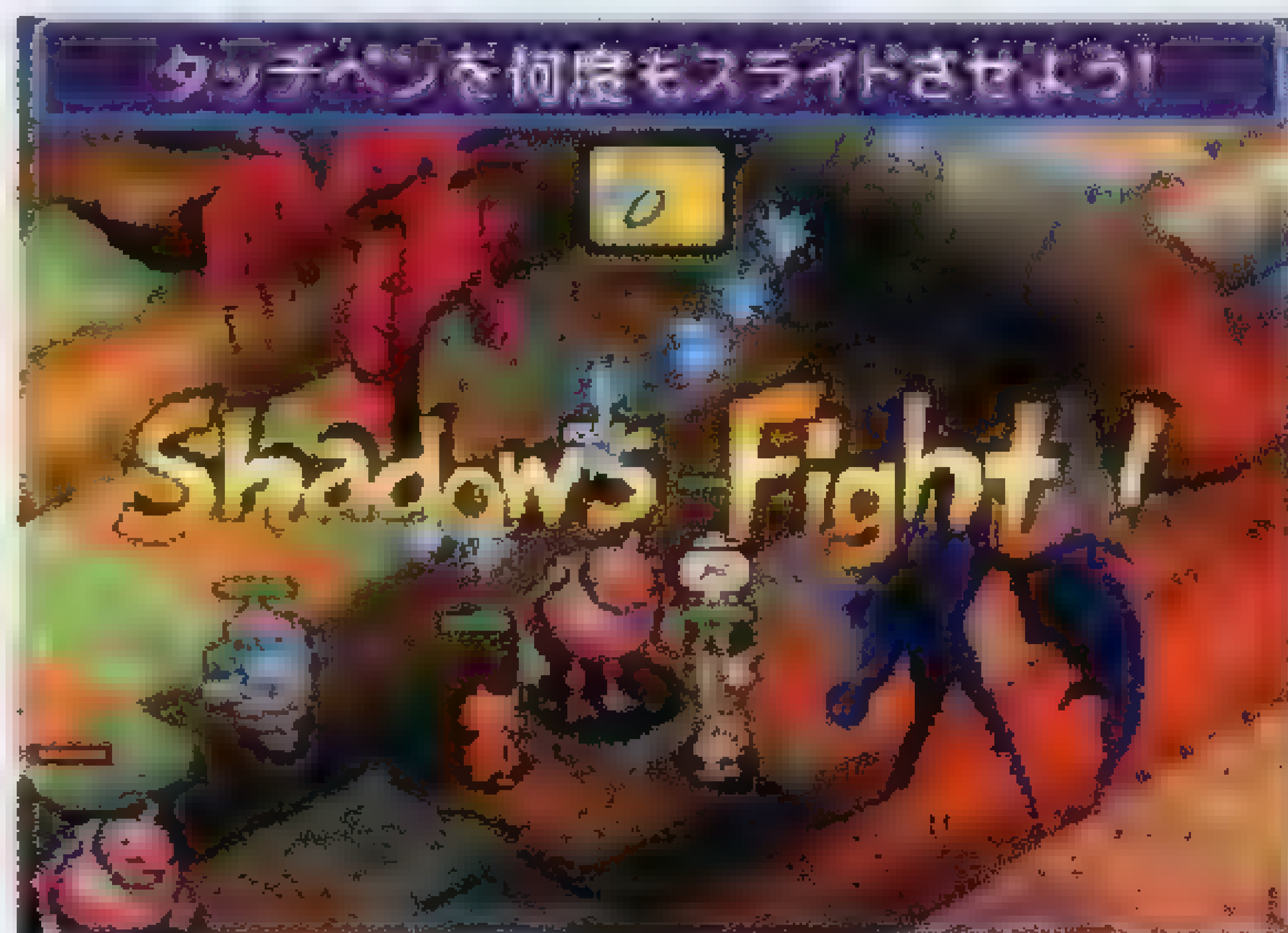
ネネの医疗机关



胜利条件	打倒ネネ
败北条件	我方队伍全灭
敌方资料	ネネ、ザボ最终形态

攻略要点：开场后会有部分敌人攻击回复点，所以建议先击倒回复点旁边的敌人，确保回复点的安全。注意尽量不要把队员排成一行在ネネ前方，否则将会受到ネネ的强力范围攻击。

宝箱：无



←发生幻影战斗的时候，要迅速用触摸笔滑动指定的地方。

交友 辽宁 宁宇 攻略研究最好能挑将来能汉化的游戏。（小编没有水晶球，看不到将来啊）
男，21岁，辽宁省锦州市辽宁医学院，QQ263029824



エリア4



胜利条件	打倒灭びの尖兵
败北条件	我方队伍全灭
敌方资料	灭びの尖兵、メンテナンサー

攻略要点： 首先不要主动出击，等待敌人靠近自己再逐个消灭，如果打倒BOSS周围的メンテナンサー的话将会强制出现同伴支援，所以尽量在靠近BOSS之前把4个宝箱全部入手。

宝箱： ジブラルの腕轮、ジブラルの首饰り、ジブラルのリング、ジブラルのピアス



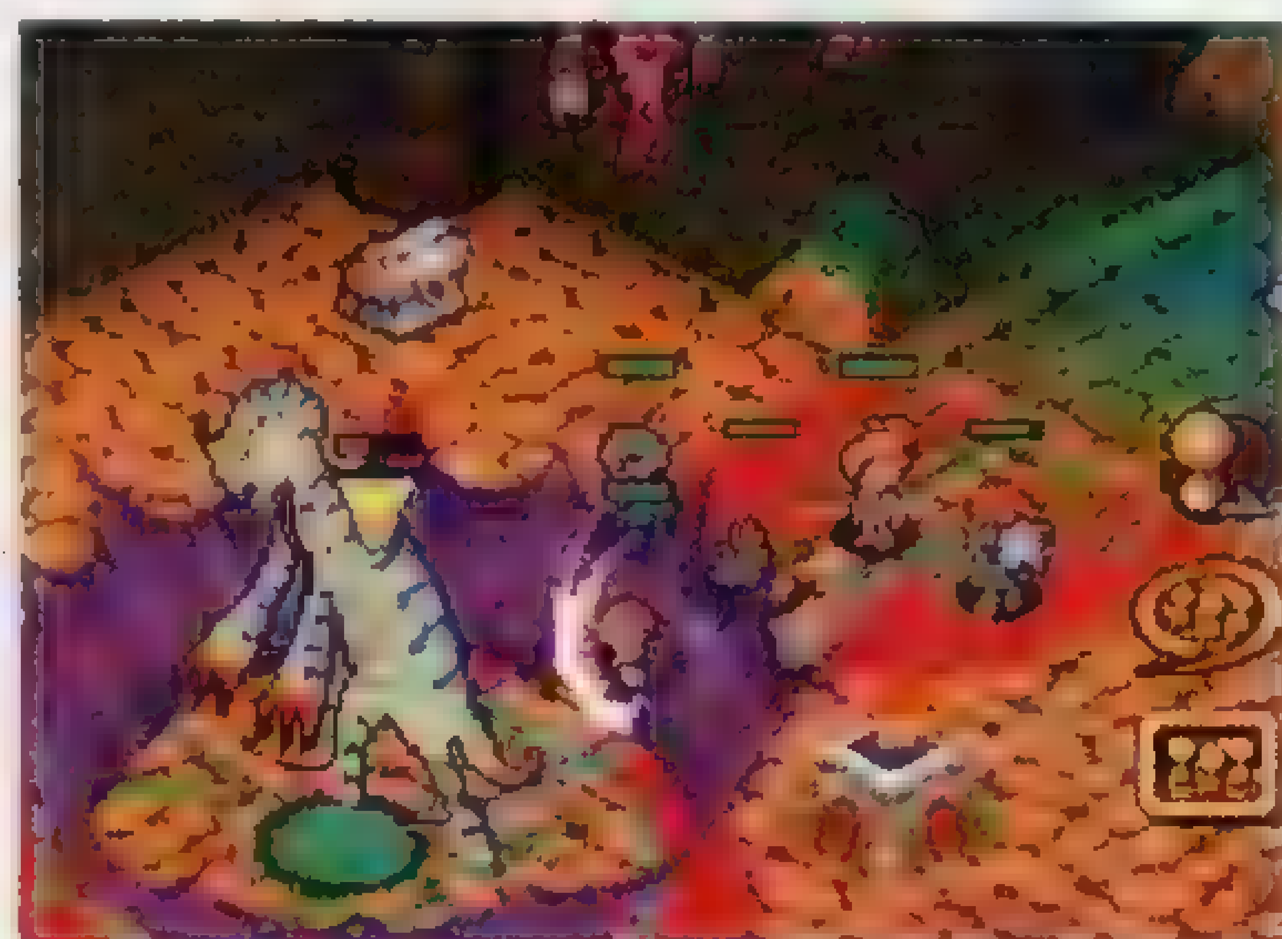
キューブ上层



胜利条件	击倒全部敌人
败北条件	我方队伍全灭
敌方资料	炎おおかみ、冰おおかみ

攻略要点： 首先逐个消灭朝我方靠近的敌人，然后再拿去地图上的宝箱。注意带有颜色的宝箱必须有特定的钥匙才能打开，暂时还无法获得。

宝箱： フェニックスの爪、火のトライアングル、炎上のピアス（需要ルビーキー）、エメラルドキー（需要アメジストキー）



→遇到强大的BOSS级敌人的时候，最好先清除一旁的杂兵。



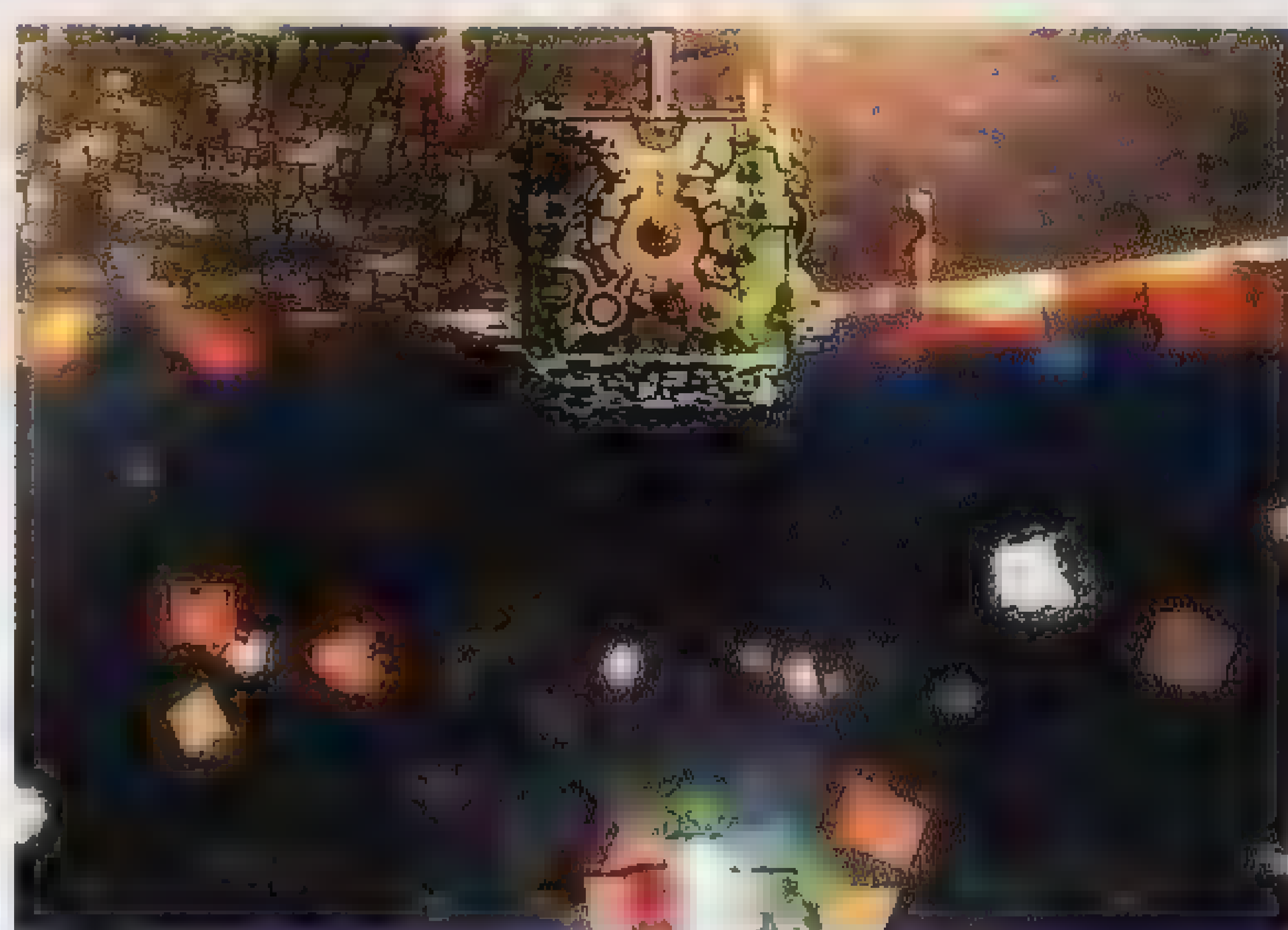
分岐点



胜利条件	击倒全部敌人
败北条件	我方队伍全灭
敌方资料	メンテナンサー、警报マシン、迎击マシン

攻略要点： 只要不靠近敌人，敌人就不会主动朝我方进攻，所以还是冷静下来逐个击破为上。如果打倒敌人的话，敌方的增援也会出现，不过它们只会在最深处待机不动，击倒全部敌人之后，最后再理会这些杂兵吧。

宝箱： 水のトライアングル、高级な药、フェニックスの爪、冻结の腕轮(需要サファイアキー)、マーキュリーコア(需要サファイアキー)



←游戏中不时穿插着大量的CG动画，魄力十足。



王家の墓



胜利条件	击倒全部敌人→打倒デストロイの巨大壁画→让シュウ到达古代の机械附近
败北条件	我方队伍全灭→シュウ战斗不能
敌方资料	デストロイの巨大壁画、壁画人、ハート

攻略要点： 敌方的幽灵会源源不断的朝我方袭击，所以还是把敌人吸引到一块，使用技能一起击破为上。即使击倒了壁画人，他也会再次复活，所以开场之后应该优先击倒地图中央的巨大壁画。如果从正面攻击巨大壁画的话马上就会被干掉，所以还是从侧面靠近之后再用水属性技能攻击为上。注意击倒巨大壁画之后，场景就会发生变化，让シュウ走到地图中央的机械旁边就算过关，途中需注意周边的毒气装置。

宝箱： 高级な药、フェニックスの爪、风のトライアングル、メカロボ起动ユニット、しびれの首饰り（需要エメラルドキー）、サターンコア（需要アメジストキー）



古代人の墓

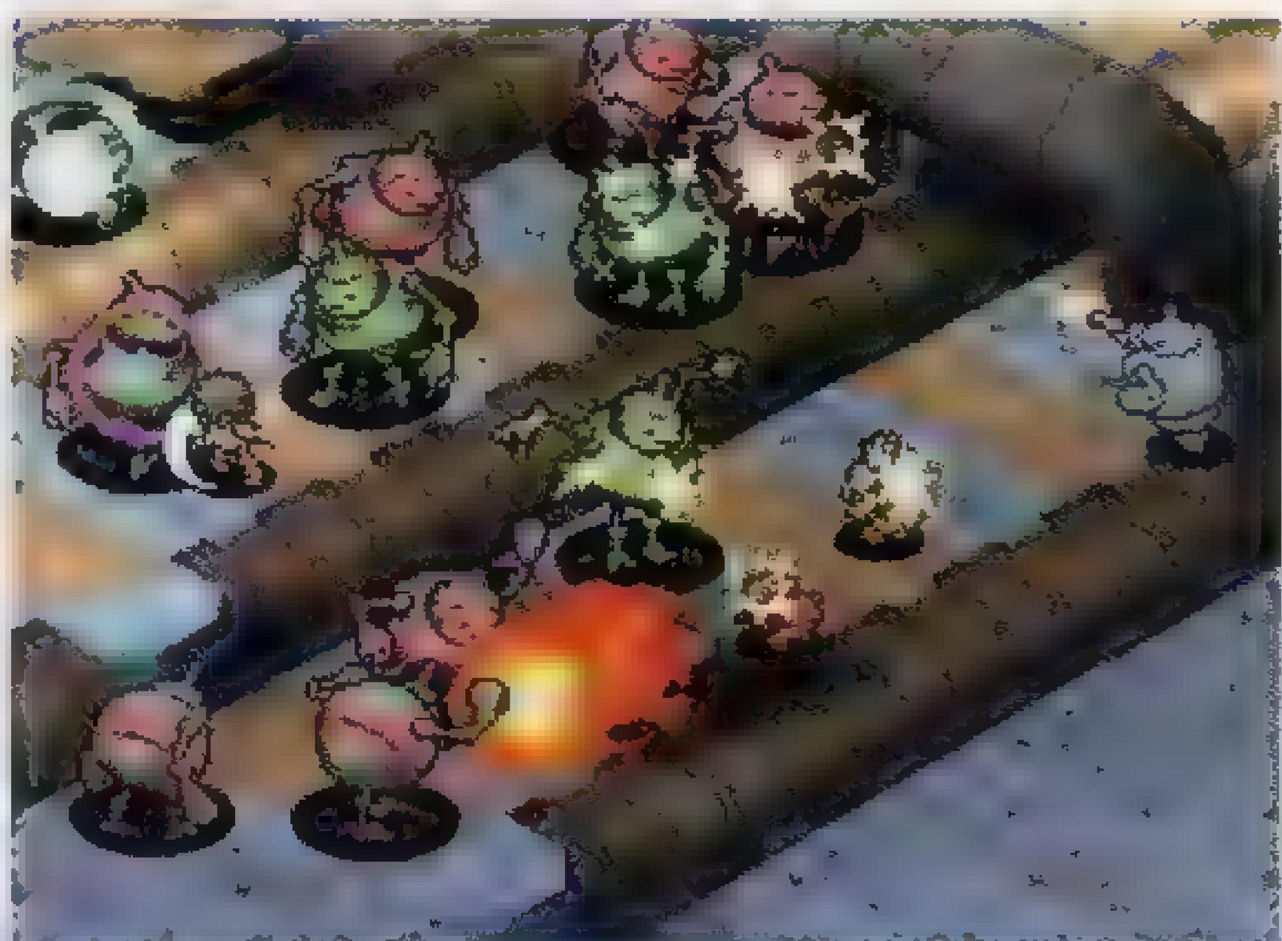


胜利条件	击倒全部敌人→击倒ネネ→击倒全部敌人
败北条件	我方队伍全灭→我方队伍全灭或ヒミコ战斗不能→我方队伍全灭
敌方资料	スケルトンルーキー、スケルトンナイト、警备メカロボ、防御メカロボ

攻略要点： 敌人的数量不算太多，轻松就能过关，击倒敌人之后ネネ就会登场，注意一旦攻击一次ネネ之后就会发生事件，之后和ネネ一起移动到ヒミコ附近，接着击倒敌人会继续发生剧情。注意一旦打开地图中央的棺材之后就会有强劲的敌人出现，最好还是别去惹他们。

宝箱： フェニックスの爪×2、メカロボ起动ユニット、マーズコア（需要ルビーキー）、石化のリング（需要アメジストキー）

攻略研究



→对付能够使用范围攻击的敌人的时候，最好分散开队伍。


古代の烧却炉


胜利条件	击倒ネネ→击倒全部敌人
败北条件	我方队伍全灭→ネネ战斗不能或我方队伍全灭
敌方资料	ホワイトウォール、ロボール

攻略要点： サーリア会成为同伴，接着靠近ネネ就会发生剧情。敌人会优先把攻击目标锁定ネネ，所以还是在ネネ身边战斗为好。注意有些敌人能够在空中移动，弱点是水和风属性。

宝箱： 巨大なルビー、耐火シールド、炎上のお守り、しびれのお守り、火と水のリング（需要エメラルドキー）


冻结エリア


胜利条件	击倒全部敌人
败北条件	我方队伍全灭
敌方资料	重メカロボ、ケアストーン

攻略要点： 如果冰之壁被破坏了的话，会从里面出现一只非常强力的敌人，所以应该优先击破正在破坏冰之壁的敌人，敌方会从固定的地点出现援军，所以要迅速击破。

宝箱： サファイアキー、冻结のお守り、フェニックスプリズム、红玉のリング（需要ルビーキー）、苍玉のリング（需要サファイアキー）、紫水晶のリング（需要サファイアキー）


古代の发电所


胜利条件	打倒サボ最终形态→全灭四天王
败北条件	我方队伍全灭
敌方资料	四天王

攻略要点： 靠近ネネ之后会发生剧情，之后连续给ネネ加三次力量会再次发生剧情。之后ネネ成为伙伴，逐个击破四天王即可过关。

宝箱： ミノタウロスプリズム、耐风シールド、ドラゴンリズム、ホーリーコア（需要ダイヤモンドキー）、神龙のリング（需要オブシダンキー）


船の墓场


胜利条件	让任意一人到达ヒミコ身边
败北条件	我方队伍全灭
敌方资料	警备メカロボ主任ヘッド、警备メカロボ主任

攻略要点： 本关开始后一直前进就会发生剧情，之后击倒ヒミコ附近的敌人，最后再回到ヒミコ的身边即可。

宝箱： アメジストキー、神龙の腕轮（需要ダイヤモンドキー）、风と土のリング（需要エメラルドキー）、タイガープリズム（需要エメラルドキー）、呼吸の首饰り（需要サファイアキー）


铁の岛


胜利条件	让ネネ到达ヒミコ身边
败北条件	ネネ战斗不能或我方队伍全灭
敌方资料	水龙

攻略要点： 途中的护罩可以用ネネ的攻击来破坏掉，最深处的水龙会使出直线攻击，必须留意。再让ネネ击破防护罩的话就能遇见ヒミコ，过关之后ヒミコ会成为伙伴。

宝箱： 耐水シールド、耐光シールド、最终兵器のリング（需要オブシダンキー）、ペガサスプリズム（需要ルビーキー）、ルビーキー（需要サファイアキー）


巨大思考机关


胜利条件	全灭所有的幻影→打倒巨大な幻影
败北条件	我方队伍全灭
敌方资料	キメラの幻影、巨大な幻影

攻略要点： 本关开始后要逐个击破幻影，等到所有幻影全部击破之后，巨大な幻影就会出现。之后靠近ネネ并提高3次力量之后，再用圣属性攻击敌人即可。

宝箱： メカロボ起动ユニット×2、上忍の首饰り（需要ダイヤモンドキー）、金刚石のリング（需要ルビーキー）、黑曜石のリング（需要サファイアキー）



培养室



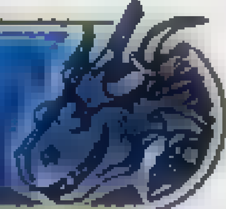
胜利条件	击倒全部敌人
败北条件	我方队伍全灭
敌方资料	水兵メカロボ、魔法くらげ

攻略要点：注意本关里无法进入水中的地形，敌人会从左侧源源不断的出现，最好使用炎属性特技为上。

宝箱：无



モンスター牢狱



胜利条件	击倒全部敌人
败北条件	我方队伍全灭
敌方资料	格斗メカロボ、ネズミ

攻略要点：首先一直朝深处前进，获取宝箱，打倒3只老鼠怪。只要打倒敌人就能救出被分别关在各处的ウンチくん，随着时间的流逝，ウンチくん会一只只的消失，建议分散队伍分别去救出这些同伴。（随着救出数量的多少，ウンチくん加入时的等级也会发生变化？）

宝箱：黄金のウンチ、修复ユニット、万能药、石化のお守り、大ダイヤリング（需要エメラルドキー）



←幻影也有对应的属性，最好针对敌人的弱点攻击。



召使ロボの街



胜利条件	到达下层启动电梯→全员成功乘坐电梯
败北条件	我方队伍全灭
敌方资料	无

攻略要点：首先只要打开地图东北方的蓝色机关，就能让蓝色的防护罩消失到达地图中央的区域，任意让一名同伴到达中央建筑物的黄色防护罩附近即可。之后再打开黄色的机关，最后在打开黄色防护罩前方区域的机关。接着最后只要全员乘坐上西边的电梯就算过关。战术方面，本关ヤサット会成为同伴，虽然战场上有敌人存在，但不会主动朝我方攻击，所以还是别去理会为好。此外，如果与敌人接触的话，能够获得大ダイヤリング和呼吸の首饰り。

宝箱：ふつうのタンク、メカロボ起动ユニット、耐暗シールド、ダークコア(需要オブシダンキー)、最终战争の首饰り(需要オブシダンキー)



←每名角色都有对应的幻影可以使用，而且可以进行更换。



机械仕掛けの施设



胜利条件	破坏全部的ザボのコピー装置
败北条件	我方队伍全灭
敌方资料	ザボ改

攻略要点：破坏全部4果然ザボ复制装置就算过关，最好使用范围攻击魔法。如果拥有“心机关”的话，还能让深处的ザボ成为伙伴。

宝箱：耐土シールド、耐火シールド、4属性の腕轮（需要ダイヤモンドキー）、翠玉のリング（需要エメラルドキー）、光と暗のリング（需要ルビーキー）、キリンプリズム(需要アメジストキー)



メカロボ工场



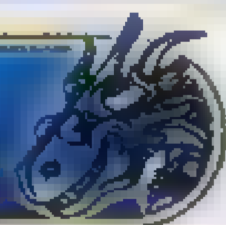
胜利条件	击倒全部敌人
败北条件	我方队伍全灭
敌方资料	ガンナービークル、ラウンドパペット、专用メカロボ

攻略要点：一边破坏分散在地图各处的敌人复制装置，一边击倒敌人。破坏地图中央的敌人复制装置并打开门的话トリッポ就会成为同伴。过关之后可以分别获得メカロボ起动ユニット、ラインパネル×10、Lパネル×10、Tパネル×10、クロスパネル×5、土のトライアングル、修复ユニット。

宝箱：ネピュラスター、封印のお守り、最终兵器の腕轮（需要ダイヤモンドキー）、ビーナスコア（需要エメラルドキー）、ラフレシアプリズム（需要サファイアキー）



左脑エリア



胜利条件	让任意一人到达地图中央区域→全灭所有带有影子的敌人
败北条件	我方队伍全灭(メカロボ除外)
敌方资料	地灵、风魔

攻略要点： 只要靠近地图各处的装置就会自动启动，全部启动4个装置之后再到地图中央的区域，打倒4只敌人就能过关。注意即时回复我方的HP。

宝箱： ケルベロプリズム、クラーケンプリズム、メカロボ起动ユニット、キラーバットプリズム、神龙の首饰り（需要オブシダンキー）



右脑エリア



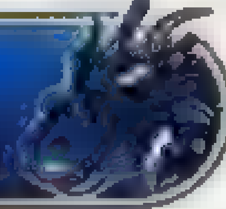
胜利条件	打倒太ウンチくん
败北条件	我方队伍全灭(メカロボ除外)
敌方资料	太ウンチくん、コッカトリス、ビッグビーク

攻略要点： 挑战这个关卡的时候，一定要多派能够使用土属性、暗属性、毒属性技能的角色参战。由于太ウンチくん的防御力非常高、而且HP过低时还能自动回复，如果不抓住它的弱点属性攻击构成大伤害的话，对方的HP能够不断回复，这样将永远无法击破它，所以请大家多留意。

宝箱： 光のトライアングル、タランチュラプリズム、フエニックスの羽、暗のトライアングル



斗技场



胜利条件	击倒全部敌人→全灭デストロイ军团
败北条件	我方队伍全灭(メカロボ除外)
敌方资料	幼生デストロイ、デストロイ完全体

攻略要点： 敌人不会主动朝我方靠近，所以还是先拿取宝箱并破坏碍事的装置为好。全灭所有敌人之后，会有2只增援出现，继续击倒增援部队之后，2只デストロイ完全体就会出现，最好使用マルミラ的コンフューズ等暗属性的技能攻击。

宝箱： パニックのお守り、ランタンプリズム、ネコマジンプリズム、高速攻击の首饰り（需要ルビーキー）、高速魔法の首饰り（需要サファイアキー）



爆弹制造工场



胜利条件	破坏全部的复制装置
败北条件	我方队伍全灭
敌方资料	灭びの巨将

攻略要点： 守护中央装置的4名敌人非常棘手，最好等到最后再无视旁边的敌兵直接破坏这里的装置。

宝箱： ダイヤモンドキー（需要オブシダンキー）、风と暗のピアス（需要エメラルドキー）、火と暗の腕轮（需要ルビーキー）、土と光の首饰り（需要アメジストキー）、水と光のリング（需要サファイアキー）



思考机关の中心



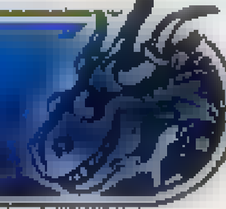
胜利条件	全灭所有的幻影ネネ→击倒ネネ→击倒三首龙
败北条件	我方队伍全灭
敌方资料	幻影ネネ、三首龙

攻略要点： 首先要击倒全部的幻影ネネ,之后就会出现ネネ本体。攻击ネネ本体之后不久，三首龙就会出现。注意最好使用圣属性的技能，シュウ的ドラゴンソード技能也比较有效。过关之后ネネ和ヒミコ就会离开队伍。

宝箱： メカロボ起动ユニット、神龙のピアス（需要ダイヤモンドキー）、风と光のピアス（需要エメラルドキー）、火と光の腕轮（需要ルビーキー）、土と暗の首饰り（需要アメジストキー）、水と暗のリング(需要サファイアキー)



キューブの深渊



胜利条件	击倒三首龙→击倒思考机关→击倒ネネ
败北条件	我方队伍全灭
敌方资料	三首龙、思考机关、ネネ

攻略要点： 首先要不断的攻击三首龙降低其HP，等待击倒思考机关周围的3名敌人之后再给三首龙最后一击。注意如果击倒三首龙以外的敌人的话，过一段时间他们就会复活。击倒三首龙之后防护罩就会解除,这样就能去破坏思考机关了。因为本关内即使把三首龙的HP降为0它也会再次复活,所以不要给它最后一击。等到剧情发生ネネ要使用幻影的时候，再使用幻影击倒即可。之后就是结局。

宝箱： 无

技能一览

本作里每名角色都有不同的技能，类似于RPG游戏中，角色的等级提高以后，习得的技能种类也会提升。

シュウ　加入同伴的关卡：初期

技能	等级	使用对象	蓄力	效果
フレアソード	1	全体	可	发动炎属性的物理攻击，蓄力之后偶尔火烧敌人
ウォーターソード	5	全体	可	发动水属性的物理攻击，蓄力之后偶尔能冻结敌人
ウインドソード	12	全体	可	发动风属性的物理攻击，蓄力之后偶尔能麻痹敌人
グランドソード	15	全体	可	发动土属性的物理攻击，蓄力之后偶尔能石化敌人
シャインソード	20	全体	可	发动圣属性的物理攻击，蓄力之后偶尔能封印敌人
シャドウソード	30	全体	可	发动暗属性的物理攻击，蓄力之后偶尔能混乱敌人
ドラゴンソード	35	我方1体	—	随机放出强蓄力状态的剑系技能
ブルードラゴン	45	全体	—	发动炎属性的魔法攻击火烧敌人，战斗中只能使用一次

クルック　加入同伴的关卡：エリア4

技能	等级	使用对象	蓄力	效果
フレア	1	全体	可	发动炎属性的魔法攻击，蓄力之后偶尔能火烧敌人
ウォーター	5	全体	可	发动水属性的魔法攻击，蓄力之后偶尔能冻结敌人
ウインド	12	全体	可	发动风属性的魔法攻击，蓄力之后偶尔能麻痹敌人
グランド	15	全体	可	发动土属性的魔法攻击，蓄力之后偶尔能石化敌人
シャドウ	20	全体	可	发动暗属性的魔法攻击，蓄力之后偶尔能混乱敌人
ブラックチャージ	30	—	—	强化ブラック系的技能
スター	40	我方1体	—	随机放出强蓄力状态的ブラック系技能
フェニックス	55	全体	—	发动炎属性的魔法攻击火烧敌人，战斗中只能使用一次

マルマロ　加入同伴的关卡：序章

技能	等级	使用对象	蓄力	效果
カウンター	1	我方1体	—	受到物理攻击的话，可以发动强力的反击
グランドブロウ	5	敌1体	可	发动土属性的物理攻击，蓄力之后效果会大幅提升
ヨガ	12	我方1体	可	HP回复并解除异常状态，蓄力之后效果会大幅提升
チャージ	15	—	—	物理攻击系技能强化
ウォーターブロウ	20	敌1体	可	发动水属性的物理攻击，蓄力之后效果会大幅提升
ファング	30	敌1体	可	发动风属性的物理攻击来吸收HP，蓄力之后效果会大幅提升
ランページ	40	敌1体	可	发动炎属性的物理攻击，蓄力之后效果会大幅提升
サーベルタイガー	55	全体	—	发动风属性魔法攻击敌人，并能附加麻痹效果，但是在每场战斗中只能使用一次

ゾラ　加入同伴的关卡：序章

技能	等级	使用对象	蓄力	效果
ウインドクロー	1	敌1体	—	发动风属性物理攻击
侦察	5	—	—	在地图画面调查敌方的情报
うつせみ	12	我方1体	—	可以让敌人的物理攻击无效3次
くすねる	15	敌1体	可	偷盗道具，蓄力之后效果会大幅提升
ウインドレイピア	20	敌全体	可	发动风属性的物理攻击,蓄力之后偶尔能让敌人速度下降
ステルス	30	我方1体	—	一定时间内不被敌人发现
大ジャンプの秘传	40	—	—	移动类型变成大跳
キラーバット	55	敌全体	—	发动水属性魔法攻击敌人，并能附加冻结效果，但是在每场战斗中只能使用一次

攻略研究

ジブラル王　加入同伴的关卡：エリア4

技能	等级	使用对象	蓄力	效果
铁壁	1	我方1体	—	提升物理防御力，受到5次攻击之后解除
剑士の壁	5	—	—	提升防御力
シールド	12	我方全体	可	一定时间内提升物理防御力，蓄力之后范围大幅提升
受け流し	15	我方1体	—	可以让敌人的物理攻击无效1次
ちょうやく	20	—	—	移动类型变成小跳
缩地	30	—	—	移动速度上升
无限の位	40	我方1体	—	可以让敌人的物理攻击无效3次，并强力地反击敌人
キリン	55	敌全体	—	发动风属性的魔法攻击来麻痹敌人,战斗中只能使用一次

フージラ　加入同伴的关卡：エリア4

技能	等级	使用对象	蓄力	效果
怪力	1	我方1体	—	物理攻击力变成2倍，攻击3次之后就会解除
うしろへさがれ	5	—	—	在地图画面让下部场景的敌人往下降一层
ストレン	12	我方全体	可	一定时间内提升物理攻击力，蓄力之后范围大幅提升
体力增强	15	—	—	HP提升
锻冶屋の心	20	—	—	物理攻击力提升
パーツドロップ	30	敌1体	—	打倒机械系的敌人后可以得到メカロボパーツ
全状态防御	—	—	—	抵抗一切异常状态
ラフレシア	55	敌全体	—	发动土属性的魔法攻击来石化敌人,战斗中只能使用一次

サーリア　加入同伴的关卡：古代の烧却炉

技能	等级	使用对象	蓄力	效果
スピードキラー	1	敌全体	—	发动无属性魔法攻击，并使敌人速度下降
パワーキラー	5	敌全体	—	发动无属性魔法攻击，并使敌人攻击下降
ガードキラー	12	敌全体	—	发动无属性魔法攻击，并使敌人防御下降
マジックキラー	15	敌全体	—	发动无属性魔法攻击，并使敌人魔力下降
ゴーストキラー	20	敌全体	—	对幽灵系的敌人一击必杀
アニマルキラー	30	敌全体	—	对动物系的敌人一击必杀
シャドウレスキラー	40	敌全体	—	对不死系敌人一击必杀
ネコマジン	55	敌全体	—	发动圣属性的魔法攻击来石化敌人,战斗中只能使用一次

マルトラ　加入同伴的关卡：モンスター牢狱

技能	等级	使用对象	蓄力	效果
クイック	1	我方全体	可	一定时间内提升移动速度，蓄力之后范围大幅提升
精神集中	5	我方1体	—	魔法攻击力变成2倍，攻击3次以后就会解除
マジック	12	我方全体	可	一定时间内提升魔法攻击力，蓄力之后范围大幅提升
魔法の心	15	—	—	魔法攻击力上升
エキップドロップ	20	敌1体	—	打倒魔法生物之后可以获得装身具
效果时间短缩	30	—	—	让给自己施加的辅助状态时间延长为2倍
连续魔法	40	我方1体	—	可以连续使用一次攻击或回复技能
クラーケン	55	敌全体	—	发动水属性的魔法攻击来冻结敌人,战斗中只能使用一次

ヒミコ　加入同伴的关卡：铁の岛

技能	等级	使用对象	蓄力	效果
ムーン	1	我方全体	可	随机放出强蓄力状态的圣属性技能
アシュラ	35	敌全体	—	发动圣属性魔法攻击来封印敌人，战斗中只能使用一次

マルミラ　加入同伴的关卡：モンスター牢狱

技能	等级	使用对象	蓄力	效果
ポイゾン	1	敌全体	—	发动土属性魔法攻击让敌人中毒
スリープ	5	敌全体	—	发动无属性魔法攻击让敌人睡眠
パラライズ	12	敌全体	—	发动风属性魔法攻击让敌人麻痹
コンフューズ	15	敌全体	—	发动暗属性魔法攻击让敌人混乱
ムーブバインド	20	敌全体	—	发动水属性魔法攻击让敌人冻结
アタックバインド	30	敌全体	—	反动炎属性魔法攻击让敌人着火
オールバインド	40	敌全体	—	发动土属性魔法攻击让敌人不能行动
ケルベロス	55	敌全体	—	发动暗属性魔法攻击让敌人混乱，战斗中只能使用一次

ヤサット　加入同伴的关卡：召使ロボットの街

技能	等级	使用对象	蓄力	效果
ショップにワープ	1	—	—	传送到有商店的场景
连续アイテム	5	我方1体	—	可以连续使用一次攻击或回复技能
アイテム效果アップ	12	—	—	道具效果提升
トレジャーハンター	15	—	—	提升在地图画面获得稀有道具的概率
アイテム解放	20	我方1体	—	下次使用的回复、辅助道具将会消费全部剩余数量,并大幅提升效果及范围
オート回复アイテム	30	—	—	HP剩余一半以下的时候将会自动使用携带的回复道具
永久机关	40	—	—	有时候使用道具不会消耗数量
ペガサス	55	敌全体	—	发动圣属性魔法攻击来封印敌人，战斗中只能使用一次

ウンチくん　加入同伴的关卡：モンスター牢狱

技能	等级	使用对象	蓄力	效果
しんくうは	1	敌全体	—	发动无属性物理攻击
物理の极意	5	—	—	提升物理攻击、物理防御力
魔法の极意	12	—	—	提升魔法攻击、魔法防御力
EXP2倍	15	—	—	战斗后获得经验值变成2倍
SP2倍	20	—	—	战斗后获得的SP变成2倍
カラミティウォール	30	敌全体	—	发动无属性魔法攻击
メタンボム	40	敌全体	可	发动无属性物理攻击，蓄力之后范围大幅提升
巨大ウンチくん	55	敌全体	—	发动暗属性魔法攻击让敌人中毒，战斗中只能使用一次

トリツボ　加入同伴的关卡：メカロボ工场

技能	等级	使用对象	蓄力	效果
障壁	1	我方1体	—	提升魔法防御力，受到5次攻击以后就会解除
魔法の壁	5	—	—	提升魔法防御力
シエル	12	我方全体	—	一定时间内提升魔法防御力，蓄力之后范围大幅提升
リフレクタ	15	我方1体	—	能够反弹魔法攻击一次
バブルバリア	20	—	—	移动类型变成水中移动
バリバリア	30	敌全体	—	在地图画面有一定概率直接击倒敌人
フォースガード	40	—	—	火/水/风/土属性的物理、魔法攻击损伤减半
タランチュラ	55	敌全体	—	发动风属性魔法攻击让敌人麻痹，战斗中只能使用一次

ネネ　加入同伴的关卡：古代の发电所

技能	等级	使用对象	蓄力	效果
スター	1	我方全体	可	随机放出强蓄力状态的暗属性技能
キメラ	35	敌全体	—	发动暗属性魔法攻击让敌人混乱，战斗中只能使用一次

攻略研究

ザボ　加入同伴的关卡：メカロボ工场

技能	等级	使用对象	蓄力	效果
スナイプ	1	敌全体	可	发动土属性物理攻击
挑发スナイパー	5	—	—	在地图画面内使用的技能，让敌人瞬间移动到自己旁边，并与其发生战斗
マジックスナイプ	12	敌全体	可	发动炎属性魔法攻击
吸收の弹丸	15	敌全体	可	发动风属性物理攻击并吸收HP
吸收の魔法弹	20	敌全体	可	发动水属性魔法攻击并吸收HP
カタパルト	30	—	—	在地图画面内使用的技能，能够瞬间移动到地图画面上有敌人存在的场景
メガスナイパー	40	敌全体	可	对机械系敌人一击必杀
ジャックオーランタン	55	敌全体	—	发动炎属性魔法攻击敌人，并能附加敌人着火的效果，但是在战斗中只能使用一次

ジーロ　加入同伴的关卡：エリア4

技能	等级	使用对象	蓄力	效果
ヒール	1	全体	可	回复HP，蓄力之后范围和效果将会大幅提升
キュア	5	全体	可	解除异常状态，蓄力之后范围大幅提升
ジエネレ	12	全体	可	HP徐徐回复，蓄力之后范围大幅提升
シャイン	15	全体	可	发动圣属性魔法攻击、蓄力之后偶尔能封印敌人
リバイヴ	20	全体	可	同伴阵亡时能够自动复活，蓄力之后可以提升回复量
ホワイトチャージ	30	—	—	强化圣属性技能
ムーン	40	我方1体	—	随机放出强蓄力状态的圣属性技能
ミノタウロス	55	全体	—	发动土属性魔法攻击敌人，并能附加石化效果，但是在战斗中只能使用一次

道具一览

角色如果想要使用道具的话，必须在菜单设置里把对应的道具放置在菜单里才行。当然，也可以在商店里进行购买。

回复道具

名称	对象	范围	买入价	卖出价	备注
药	我方1体	自己	10	5	回复100点HP
高级な药	我方1体	自己	50	25	回复300点HP
超高级な药	我方1体	自己	100	50	HP完全回复。
サーリアクッキー	我方1体	自己	—	—	这个道具比较特殊,使用后能够回复200点HP，在战斗结束之后如果有サーリア在场的话,将会自动补充道具数量
肉体回复波动	我方全体	圆形周围LV3	10	5	解除毒、しびれ、石化状态
精神回复波动	自己以外的全部同伴	圆形周围LV3	10	5	解除眠り、封印、パニック状态
万能药	我方全体	圆形周围LV3	100	50	解除一切异常状态
オーロラの药草	我方1体	自己	600	300	回复100点HP、解除异常状态，并变成中蓄力状态
オーロラの结晶	我方1体	自己	800	400	回复300点HP、解除异常状态、并变成强蓄力状态
奇迹の露	我方1体	自己	1500	750	HP完全回复、解除一切异常状态，并让技能的使用间隔时间变成0,不过仅限一次效果
フェニックスの爪	自己以外的全部同伴	圆形周围LV3	500	250	角色复活，HP回复一半
フェニックスの羽	自己以外的全部同伴	圆形周围LV3	1000	500	角色复活，HP完全回复

攻击道具

名称	对象	范围	买入价	卖出价	备注
真空ボム	敌全体	圆形周围LV7	200	100	发动无属性物理攻击。
魔导破装置	敌全体	圆形周围LV7	200	100	发动无属性魔法攻击。
ルビー	敌全体	圆形周围LV5	100	50	发动炎属性魔法攻击给敌人构成小伤害
巨大なルビー	敌全体	圆形周围LV6	150	75	发动炎属性魔法攻击给敌人构成中等伤害
高纯度ルビー	敌全体	圆形周围LV7	200	100	发动炎属性魔法攻击给敌人构成大伤害
エメラルド	敌全体	圆形周围LV5	100	50	发动风属性魔法攻击给敌人构成小伤害
巨大なエメラルド	敌全体	圆形周围LV6	150	75	发动风属性魔法攻击给敌人构成中等伤害
高纯度エメラルド	敌全体	圆形周围LV7	200	100	发动风属性魔法攻击给敌人构成大伤害
サファイア	敌全体	圆形周围LV5	100	50	发动水属性魔法攻击给敌人构成小伤害
巨大なサファイア	敌全体	圆形周围LV6	150	75	发动水属性魔法攻击给敌人构成中等伤害
高纯度サファイア	敌全体	圆形周围LV7	200	100	发动水属性魔法攻击给敌人构成大伤害
アメジスト	敌全体	圆形周围LV5	100	50	发动土属性魔法攻击给敌人构成小伤害
巨大なアメジスト	敌全体	圆形周围LV6	150	75	发动土属性魔法攻击给敌人构成中等伤害
高纯度アメジスト	敌全体	圆形周围LV7	200	100	发动土属性魔法攻击给敌人构成大伤害
毒の粉	敌全体	正面三方向LV4	150	75	发动无属性物理攻击让敌人中毒
眠りの粉	敌全体	正面三方向LV4	150	75	发动无属性物理攻击让敌人睡眠
しびれ粉	敌全体	正面三方向LV4	150	75	发动无属性物理攻击让敌人麻痹
乱れ粉	敌全体	正面三方向LV4	150	75	发动无属性物理攻击让敌人混乱
赤ボム	敌全体	正面直线LV3	100	50	发动炎属性物理攻击给敌人构成小伤害
巨大な赤ボム	敌全体	正面直线LV4	150	75	发动炎属性物理攻击给敌人构成中等伤害
高纯度赤ボム	敌全体	正面直线LV5	200	100	发动炎属性物理攻击给敌人构成大伤害
绿ボム	敌全体	正面直线LV3	100	50	发动风属性物理攻击给敌人构成小伤害
巨大な绿ボム	敌全体	正面直线LV4	150	75	发动风属性物理攻击给敌人构成中等伤害
高纯度绿ボム	敌全体	正面直线LV5	200	100	发动风属性物理攻击给敌人构成大伤害
青ボム	敌全体	正面直线LV3	100	50	发动水属性物理攻击给敌人构成小伤害
巨大な青ボム	敌全体	正面直线LV4	150	75	发动水属性物理攻击给敌人构成中等伤害
高纯度青ボム	敌全体	正面直线LV5	200	100	发动水属性物理攻击给敌人构成大伤害
紫ボム	敌全体	正面直线LV3	100	50	发动土属性物理攻击给敌人构成小伤害
巨大な紫ボム	敌全体	正面直线LV4	150	75	发动土属性物理攻击给敌人构成中等伤害
高纯度紫ボム	敌全体	正面直线LV5	200	100	发动土属性物理攻击给敌人构成大伤害

辅助道具

名称	对象	范围	买入价	卖出价	备注
中チャージ药	我方1体	自己	200	100	变成中蓄力状态中
强チャージ药	我方1体	自己	300	150	变成强蓄力状态
魔法の药	我方1体	自己	1000	500	让技能的使用间隔时间变成0，但只有一次效果
万能ワクチン	我方1体	自己	100	50	一定时间内异常状态无效
バイタルドリンク	我方1体	自己	100	50	HP徐徐回复
透明药	我方1体	自己	300	150	一定时间内隐身不被敌人发现，但使用特技、道具等指令一次就会解除

玩后感 这次《蓝龙》的DS版复刻，由RPG转型成了即时战略类，一狠平心而论，这款游戏制作的很是一般，销量也只见平平。原本冲着鸟山明大师的画风而兴致勃勃地玩了这个游戏，最后却感觉非常失望。游戏的音乐制作的比较单调，战斗系统也比较单一。此外，流程略短，让人感觉似乎没有玩过瘾的样子。不过，对蓝龙这部动漫有爱的玩家来说还是值得一试的。

EA的创意大作《孢子》终于发售了。除了PC版之外，孢子还在其他各个平台上到处开花,NDS版自然也不例外。限于平台，本作并非是PC那样的复合类型大作，而是以"生物阶段"为蓝本的原创剧情的ARPG，诸位可不要硬和PC版比哦。

NDS 孢子 生物创造器

ARPG

□文责/八房 □美编/伟哥



游戏的主选单画面

Continue	继续目前的存档进度开始游戏。
Sporepedia	图鉴模式，在这里可以进行图鉴的查阅和生物创造。
	Make Creatures: 创造生物形象。
	Species Guide: 查看生物图鉴。
	Planet Guide: 查看星球图鉴
	Saved Creatures: 查看存储的生物。
Trading	与其他玩家交换生物，交换来的生物会被放入"Zoo"区域中。
	Local wireless: 使用NDS无线通信。
	Nintendo WI-FI Connection: 使用WIFI功能。
Change Profile	有复数存档时,用这个选项切换存档。
New Profile	重新开始游戏。超过三个存档时，要选择覆盖哪个存档。
Options	系统选项。
	Audio: 音量调节。
	Languages: 语言选择。即使是日版也可以在这里切换成英文哦。
	Credits: STAFF列表。
	Delete Zoo: 清空"Zoo"区域以便接受其他玩家的生物。

TIPS 在生物创造器中，可以通用三个存档取得的部件随意创建生物。创建好的生物可以存入Saved Creatures文件夹中。游戏中，只要自己的条件符合要求(拥有方案中使用的生物部件，达到要求荷重)，即可读取存档将生物变成相应的样子。

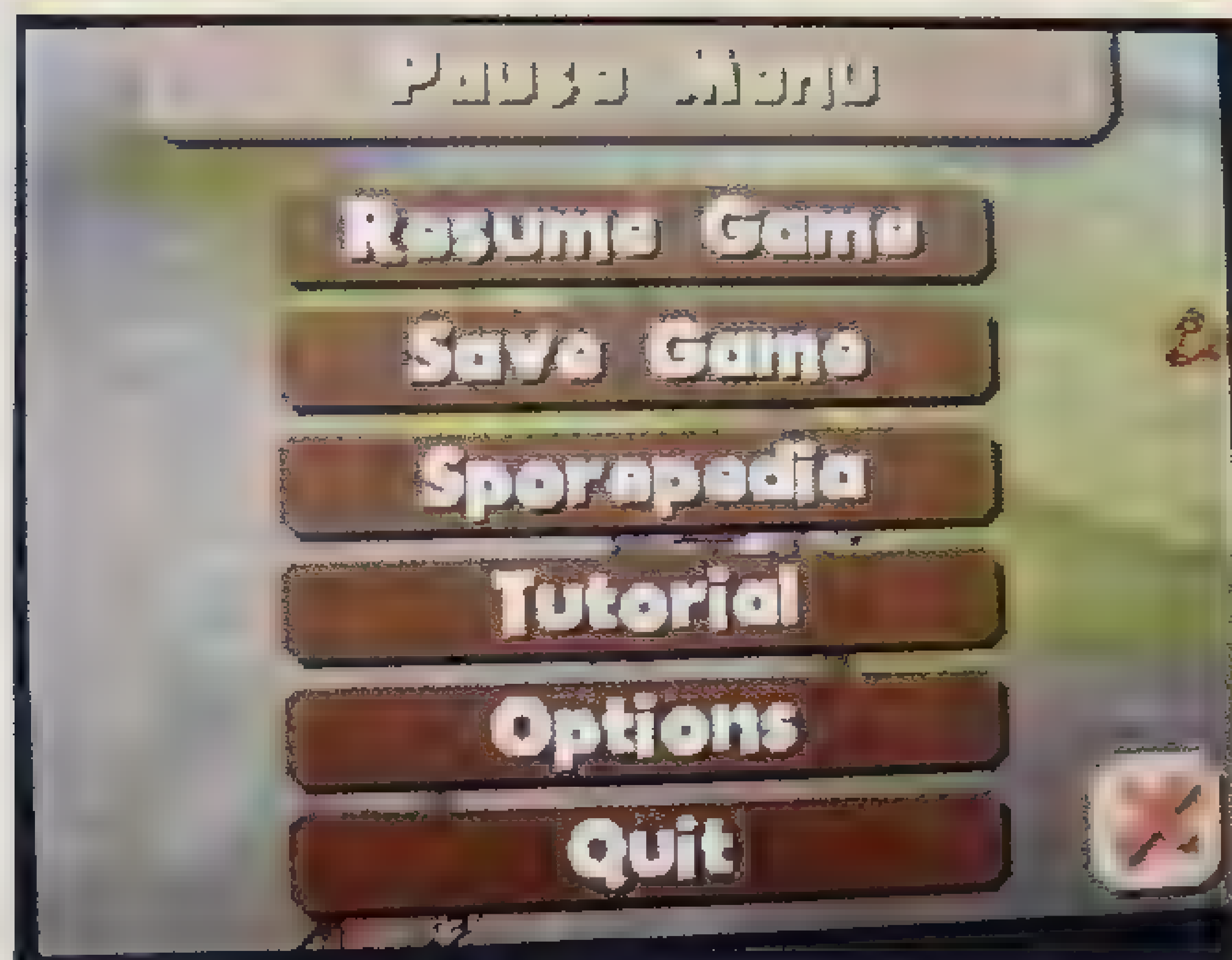


大家看，这就是生物图鉴模式。游戏中共有31种生物，只要与其发生接触,图鉴就会记录在内,下屏显示图鉴条目,上屏则是生物的具体信息。如图中,左上角是这只小鸡的名字,左侧条目则从上到下分别代表社交成为同伴的次数、战斗杀死的次数和养育幼崽的次数。右侧的条目是小鸡身上的部件一览。如果自己也有同样部件，部件名称前面就会划钩。



这一张是星球图鉴。NDS版共有6颗星星，上屏左侧的数字显示着该星球上能获得的部件数目（获得数/总数）和陨石勋章的获得数（每颗星球有10枚）。向着全收集努力吧！

游戏内菜单解析



进入游戏后，在大地图画面按下START键，即可进入菜单。

Resume Game：回到游戏。

Save Game：存储游戏剧本进度。

Sporepedia：打开图鉴查阅模式。选项与主选单是不同的，有些特殊项目。

Badges：成就一览。游戏中，只要满足一定条件就可以获得“成就”。成就共分为5大类，分别对应某方面的行为（如社交成就对应社交行为），本选项下的前五项就是成就查阅。完成成就可以获得“成就点数”（显示在上屏），利用这个点数就可以在选单最下方的“**Cheat Shop**”或者“**Part Shop**”中购买各种游戏福利和身体配件。连总BOSS的身体配件都可以买到哦。只是购买这些商品需要相应的剧情进度和级别，所以想一口吃成胖子是不行的。

Species Guide：查看生物图鉴。

Planet Guide：查看星球图鉴。

Saved Creatures：查看存储的生物。这三项与主选单相同。

Summary：查看系统对现在生物的评价。

Tutorial：打开帮助模式，与生物创造器里的“?”标志是一个作用。

Options：系统选项。子选项与主菜单时一致。

Quit：退出菜单。

TIPS 游戏本身的存档内容分为两个部分，一个是当前进度剧情的存档，这个存档要通过游戏暂停菜单中Save Game实现；另一个是生物形象的存档，这个存档在主菜单的制造生物或者游戏中生物编辑器中都可以读写。大家玩剧情模式时记住要用暂停后的存档，使用另一个存档功能是不能保存剧情进展的。利用成就点数购买的各种游戏福利（cheat）可以自行选择开启或关闭。

生物的创造与进化

本作，最吸引人的地方就是自己能够通过收集部件来创造新的生物，所以请留意这里的信息，如何创造生物是最重要的知识之一。通过系统菜单中的Make Creatures，或者游戏中在巢穴处点击卵形标志，都可以进入生物创造器，在这里你可以利用手头的部件创造生物。



如图，这就是生物编辑器的主要界面。NDS的上屏显示着目前生物的详细状态，包括能力、特技等。下屏则有生物形象和许多供玩家进行操作的功能性按纽。

上屏信息



荷重槽：上屏最左侧的蓝色槽。除了身体，每一个器官都有一定的重量，编辑生物要遵循两个原则，一是总重量不能超过荷重上限，二是合计部件数不能超过12个。

基础信息栏：上屏上方的信息栏。在生物名字

的右边，显示了这个生物的食性（吃肉还是吃素），再右边则是生物的适应能力。自然中有许多特殊地形，如果没有适应性就跨入，会失去大量HP。添加了适应性之后，即可消耗EP防止失血(不过EP耗尽后还是会受伤的哦！）。

红色喷发标志：拥有这个适性的生物，可以走过岩浆。

太阳标志：拥有这个适性的生物，可以走过灼热沙地。

绿叶标志：拥有这个适性的生物，可以走过荆棘地带和毒沼。

水滴标志：拥有这个适性的生物,可以走过深水。

结晶标志：拥有这个适性的生物,可以走过冰面。



能力栏：围绕在生物形象上方和右侧的就是生物的各项能力,在荷重范围内尽量合理分配吧。

脸形标志：生物的社交能力。越高，就越容易社交成功（对方友好度低的情况下也会做出回应；每次亲昵和跳舞友好度提升量多；跳舞难度下降）。

冲击标志：生物的战斗能力。越高，每次攻击对对方的伤害越大，对实际的痛击率也有微弱的影响。

盾牌标志：生物的防御能力。越高，受到的攻击以及技能伤害就越少。此外，还能够提高回避率并降低敌人痛击率。

绿色药瓶标志：生物的消化能力。消化能力越高，吃下食物时恢复的HP和EP越多。消化力是合计计算的，同时装备一个肉食类消化力很高的嘴和素食类消化力很低的嘴时，无论是吃肉食还是素食都能够保持同样的回复率。

紫色眼睛标志：生物的视力。提高视力就可以看到平时看不到的可挖掘点。某些勋章、部件的收集需要一定的视力。

黄色电击标志：生物的恢复能力。消耗EP后，EP会自然逐渐回复，恢复能力越高，EP自然上升的速度越快。

红色叹号标志：生物的攻击痛击率。战斗中，生物一定概率能够使出伤害2倍并将敌人打远的痛击。攻击痛击率越高，就越容易使出痛击。

特技栏：生物形象下方的格就是特技栏。通过装备特殊的部件，玩家可以在战斗中使用各类特技辅助战斗。每项特技都有4个级别，在标志下方以数字表示。使用特技会消耗EP，具体的效果和消耗可以在帮助中查阅。此外，技能是没有冷却时间的，只要有EP就可以连续击发多个，不过每个特技在战斗中只能使用一次。

白色十字标志：回复术。可以回复自己的HP。随着级别提高,不但HP回复量会增加,效果还会波及周围一定范围(级别越高越大)内的同伴。

蓝色球状标志：护罩术。召唤保护罩抵御攻击，一定时间内无敌。级别提高，无敌时间也会增长。

黄色星星标志：眩晕术。使得距离主角最近的敌人混乱，行动失去规律并不能攻击或使用特技。级别越高有效时间越长。

红色火焰标志：喷火术。喷出火柱锁定范围内最近的敌人造成持续伤害（只要该敌人不跑出范围）。随着级别提高，威力、持续时间和范围都会上升。

绿色叶状标志：施毒术。在身边一定范围内制造伤害力场,只要敌人被笼罩进来就会受伤。随着级别提升，威力和持续时间上升。



下屏是我们通过触笔编辑生物的地方，点击项目就可以进行种种操作。点选左侧的器官栏后会出现器官一览表，双击中意的器官就可以将之添加到生物身上。第一次创造生物退出时要给生物起一个名字。



器官栏：器官能力中，除了最右侧的格子统一

攻 广西 陆迪夫 翔武啊，我江郎才尽了，KUSO建议连续两期都入选PG了，但再也提不出了。
男，18岁，广西横县横州镇公园路，QQ279145292

表示重量之外,其他二格能力各异，大体上某部分器官分管的能力都是相似的。新获得的器官会闪光提示玩家,错过的器官则会以黑影形式出现。如果当前荷重不足以搭载某器官，该器官会呈灰色无法双击点选。

眼睛：基本功能是增加生物的社交能力，部分眼睛可以提高怪物的视力或附带眩晕术特技。

嘴巴：基本功能是允许怪物进食并提高攻击力，还会给生物附加不同的食性（肉食、素食、杂食）。大部分嘴巴能够提高消化能力，也有一部分嘴巴可以增加痛击率或者附加喷火术。

前肢：基本功能是允许生物抓取并投掷道具，并且提高生物的攻击力。部分手臂附有诸如痛击率、回复术、护罩术等特殊效果。

身体：为其他器官提供载体，没有重量，没有效果。选择身体后，将新身体拖放覆盖旧身体即可完成替换。

后肢：基本功能是提高生物的防御力。此外，各种环境适应性也通过腿部获得。

尾巴：基本功能是提高生物的攻击力。但是,尾巴最大的功能还是丰富多彩的附加性能,包括恢复力、痛击率、各种特技都可以在尾巴上找到。

其他：没有重量也没有效果的部件。主要是用来装饰，不过这部分部件仍然要算在12个部件之内，要注意。

器官调节器：图中生物形象上方和右侧的滑块槽就是调节器，将一个器官放在身体上之后，会显示一个连接点（图中生物身上的黄、红色圆点即是），拖动上方的滑块槽就可以控制器官进行360度旋转（只是后肢和身体不知为啥不能调节角度，有些遗憾）。拉动右侧的滑块则可以控制该器官的大小。

上色栏：点击左上方的毛刷即可进入上色栏。在这里可以给自己的生物涂刷喜欢的颜色。右下角的第一个标签里包含了若干个身体条纹模板，选择后即可在第二个标签处进行配色。包括色相、明暗度和局部（如眼睛）等部分的颜色都可以更改。如果自己懒得配色，可以直接到第三个标签里，这里提供了18种预设的色彩搭配，配合第一标签的条纹模板，一样可以做出漂亮的效果。



功能栏：屏幕右侧，包括垃圾桶和一排竖图标的部分。提供一些便捷的功能。

垃圾桶：将不想要的器官拖放到垃圾桶上即可丢弃器官。此外，双击垃圾桶即可将除了身体之外的器官一气清空。

蓝色箭头：后退键，点击即可撤销上一次操作。最多能记忆10步操作。

红色箭头：前进键，和后退键功能相对，同样能够记忆10步操作。

存档标志：调出存档菜单。

Change Name：给生物改名。

Load：读取之前存储的生物。

Save Creatures：和系统菜单里的一样，存储目前生物的形象。

Cancel：退出。

问号标志：打开说明文档。说明文档分为若干大项，记录了游戏的各类帮助信息，随着游戏的进行，文档中还会不断追加内容。有不明白的东西可以在这里查阅。

红叉：退出生物编辑器。退出之前会问你是否要放弃本次的改动，选是即可。

对勾：应用本次的改变并退出生物编辑器。退出之前系统会给出对于生物的评价，是一枝独秀还是均衡发展就看你了。



游戏系统说明与基本动作



经过一番折腾，新生物终于破蛹而出啦，接下来就要在广袤的大地上奔走了——不过在那之前，我们先弄明白自己的状态才行。

如图。上屏显示着所在区域的地图。上屏最下方有一条指数槽，这个槽是生物的经验值,每做一件事情成功（小到吃掉食物大到装好宇宙船）经验都会上升，涨满经验槽就会升级。升级增加生物的HP、EP和最重要的荷重值（据说那是智力……），成就商店里的商品也要通过升级逐步解封。顺带说一下，本次生物的满级是30级，基本上没必要刻意去练级即可顺利游戏。

下屏是主要的游戏画面。左下角标示着生物的HP和EP，这个不用多解释了吧。要注意的是左上角的书本标志。这是当前任务的列表，只要

点击标志，上屏的地图就会显示当前任务和完成情况。任务分为主线任务和支线任务，前者用以推动剧情发展，后者则往往可以取得额外的器官部件、经验值和成就值。

下屏的右下角有两个标志，这两个标志并不是一开始就有的。头一个标志的作用是“挖地回巢”，游戏开始不久后就可以得到这项能力，只要在自由行动时点击标志，就可以迅速回到安全的巢穴，连同伴也可以带着哦。右侧那个标志是“社交邀请”标志。在安装了嘴部件之后就可以获得，在其他生物附近按下标志，即可发出友好的鸣叫，如对方生物回应，则会开始社交。

游戏中存在着许多适合生物栖息的巢穴，如果巢穴内无人占据，或者与占据的生物结盟，即可点选巢穴，选择卵形标志进入生物编辑器，升级或得到新部件后要记得及时改变形态提高能力哦。

TIPS 游戏的基本操作如下：用十字键或者触摸笔控制生物移动，移动到可以调查的物体附近时物体会闪白光，此时点选即可出现选项。选项内容根据点选物体不同而变化，固定的有问号（调查详细信息）和禁止标志（退出），有些选项要身体上装备了特殊部件才会出现，比如装备了嘴才能吃，装备了前肢才能抓起、投掷道具。主角要做的就是在地图上探索并且触发事件，有剧情任务在身时，上屏幕的地图上会以红色同心圆标注事件位置，如果不在该范围内，地图边缘会有红色箭头指示。有时玩家在地图上可以看到某个对象周围有一圈光，可以凑过去调查或交谈，这种对象往往是支线剧情。

进行社交

嗯，所谓社交，就是与其他生物开展友好的磋商和接洽。本作的一大特点之一就是友好的接洽：你并不一定要打翻对手才能获得想要的，和平途径一样可以解决问题。

首先，你要给自己的生物安上一张嘴，这样才能叫啊。之后就是尽量给自己的生物装几个眼珠子以提高社交能力，接下来就消息翼翼地凑过去按下“社交邀请”吧。你的生物就会向对方低声鸣叫。接下来就要看对方有没有回应了。



如果对方有亲善的意思，它的头上就会冒出一个蓝色的笑脸标志，这时用笔拖住那个标志将其拉到对方身上，即可增加对方的友好度，重复这个过程，一次社交就成功结束了。不过呢，大家在社交的时候都看到对方生物底下有个友好度槽（友好度槽呈红色=警戒，随时会攻击；白色=漠视不关注；绿色=感兴趣，友好）了吧？一次社交往往并不能说服对方成为盟友，所以我们经常要对一个对象反复发出邀请，当友好度上升到一定层次之后，对方会回应你的热情，头上出现一朵花的标志，将这个标志拖到对方身上即可开始舞蹈。



舞蹈开始后，会随着音乐节拍从下方的花形标志中冒出许多蓝色光球，玩家要做的就是在蓝色光球飘到上方花朵中心时用笔点下，根据点击的时机不同会有perfect到miss几个级别的评价，最下方的心情槽也会随之变化。当两轮跳舞结束后，如果心情槽的位置在绿色阶段，就可以大幅度提高友好度（白色为基本无变化，红色为友好度下降）。反复交流，待生物的友好度完全满档时，它的身上会出现光晕（会给出特写），此时它就成为了你的同伴。同伴不但会送给你自己种族的器官部件，调查同伴，选择绿色的“跟随”按钮，还可以带同伴一同冒险。如果身边已经带

有同伴，或者社交邀请范围内有复数对象，舞蹈游戏时，目标花朵处便会出现“友情奖励”，点击飞到这个范围的光球可以获得友好度额外加成（底下的友好度槽更容易偏向绿侧）。

有些生物天生攻击性强，见到主角就会开咬怎么办（友好度初始为空或者为红色）？这种情况下，除了尽量提高社交值之外还有一个途径：装备前肢，之后拿起一块食物来，等对方接近的时候把食物丢到对方附近，对方就会开始进食——等别人吃饱的时候上去搭讪显然比较明智。此外，自己动手哺育幼崽，待其成长后立刻过去搭讪也是个好办法。不过无论是哪种办法都有失败的可能，加油多尝试吧！



TIPS 对一个部族的生物可尽量多说得成为同伴，成为同伴的生物会赠送该种族器官，多说得才有更多机会收集部件。同伴最多可带2名，点选同伴即可命令它跟随或者放弃跟随。注意！玩家依然可以选择攻击同伴，但打倒同伴后，该部族所有生物将与主角脱离同伴关系并且友好度大减。与生物结成同伴后就可以使用该部族的巢穴进化。可以在地图上观察该巢穴的姿态，如果标志为圆形则是友好巢穴。每说得一个生物，该巢穴周围就会出现一朵小花标志，如果巢穴完全被小花包围，则该种族彻底成为主角的盟友。

战斗系统

谁说文绉绉的生物能够一帆风顺？有些时候面对蛮横无理或者冥顽不灵的对手还是直接龇牙来得妥当。和社交系统一样，战斗也是解决问题的好方法之一。

发生战斗分为主动和被动两种。想要主动袭击某个生物的话，只要点选生物，之后选择红色的“咬噬”标志即可突入战斗。被动战斗则是对方生物发现了主角（头上冒出叹号），之后冲上来撕咬。



战斗开始后，一定区域内的动物们会被圈入一个“篱笆”里，玩家要做的就是像图里那样，用触笔在敌人身上猛划道道，如果有特技的话，点击屏幕上方的特技标志就可以使用指定技巧。关于逃跑，移动到栅栏附近，点击右下角的红色箭头即可跑路。只是要当心对手追击。

TIPS 战斗开始时，战场范围内所有生物位都会被卷入战斗，除了主角和同伴都会判定为敌方。在战斗中误伤同伴会导致友好度下降。同伴有时会向主角索要食物，如果长时间不予理睬友好度会大减——不过只要将这个同伴踢出队就可以避免。通过战斗彻底降伏一个种族后，地图上该种族巢穴会被骷髅围绕，此时即算征服该种族。对了，发生战斗会减少友好，但只要逃跑，好感就会得到一定上升。



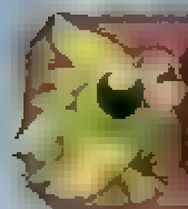
攻略研究



星际生存技巧手册



仅仅是了解基本操作略显不足，要想在严酷的自然环境中生存下去，一些小技巧是比较必要的。接下来给大家介绍的就是一些游戏中的特殊操作和小技巧，希望能够帮助大家。



挖掘埋藏物



取得了挖地能力之后，就可以挖取地下埋藏的物资了。方法很简单，在地图上探索，发现地面上有圆形黄色地面时接近即可调查。挖掘需要装备有前肢，将触笔点在挖掘点上快速移动（划圈或划动均可），挖掘点就会越来越大，直到物品被挖出。除了在剧情中能够挖到宇宙船碎片之外，挖掘往往能得到隐藏的陨石勋章和经验值上升道具。和挖掘息息相关的指数就是视力。有相当一部分挖掘点平时是看不到的，只有将生物的“视力”能力提高到一定程度才能够看到这些挖掘点，所以请尽量试着配置高视力(到20/20 Vision以上评价)。购买Super Vision福利也是个好办法。





搬运和投掷



装备有前肢的时候，点选能够搬运的物体(如食物、石头、幼崽），选择手型标志即可将之驮在背上。点选背上的物品，然后拖动到别处，如果是陆地上，可以看到红色的准星，如果是水中或者远处，则有不明显的气泡标识位置。此时松笔即可将携带物投出。投掷在游戏中非常常用，将食物投掷在其他生物附近可以吸引其注意并开始食用，无论是讨好陌生人还是喂养同伴都很必要；将盛满水的花苞投向枯树可以使得枯木回春结出果实（点选树木或者岩堆，然后选择冲撞即可撞落食物或岩石）；将岩石投掷出去可以打坏一些有裂纹的大石头和大冰块。比较特殊的是幼崽，幼崽可以直接吃掉，但如果把幼崽投入其部族的巢穴中并调查对话，幼崽就会开始孵化，这是复活死去部族的重要方法。



净化感染巢穴



游戏中期，地图上出现了感染触手症的部族，其特点是生物的身上长出紫色触手，巢穴被触手缠绕。这种部族，即使玩家征服或与之结盟，仍然无法使用其巢穴进行进化，而且就算将之灭族，也很快会有被触手感染的幼崽出现。这时候，我们应该做的是结盟部族全部成员或者将之全部屠戮，之后在被感染的幼崽出现之前跑到巢穴并调查，即可发现本应是卵形标志的地方变成了一个紫色触手标志，点选即可清除感染症。之后如有感染触手幼崽的话一律格杀勿论，很快干净的巢穴附近就会出现健康的幼崽。



获取更多器官



通过杀戮或者结盟确实可以获得生物的器官部件，但越是复杂的生物身上的组成部分越多，单纯的杀戮或者结盟都无法获得全部器官，这时候就要不厚道一下了——你可以先与部族所有的生物结盟获得一部分部件，然后再挨个带出去大开杀戒……反过来，你也可以先把部族灭门，然后守在巢穴旁，等出现幼崽之后将幼崽捡起孵化，然后对着新生儿发起社交邀请。除了这种常规的情况，还有两种现象需要非常规方法：一是生物的攻击性太强，一见主角面就咬；这时只好将之灭族。反复哺育幼崽后，其攻击性就会降低，配合丢肉讨好法，几代之后就可以进行交流了。还有种情况是部族曾被触手感染，这种情况可清理巢穴后杀光长触手的，再培养原来的健康生物长大并进行交流。有时一周目流程内无法获得该生物所有器官，可以等通关后再来收集。





目标达成条件一览



[illegible]	[illegible]
1	取得本项目其他所有成就*1
2	完成所有教学任务（会在游戏中自动触发，游戏中期即可完成）。
3	Flubit星球爆发，结束探索。
4	完成Tapti星球的剧情任务。
5	完成Pangu星球的剧情任务。
6	完成Baysee星球的剧情任务。
7	完成Flubit星球的剧情任务。
8	完成Zentrie星球的剧情任务。
9	完成Freezie星球的剧情任务。
10	通过社交结盟Gar'skuther（总BOSS）。
11	通过战斗击败Gar'skuther（总BOSS）。
12	完成主线任务"阻止自爆"（在限制内砸毁5个目标石头），Flubit星球幸存。

注1：Flubit星球结局成功与失败分别有一项成就，想得到第一成就的话二选一即可。

TIPS 基本上只要通关就可以收集齐本项目成就，只是要注意了结总BOSS的方法，从经济考量，二选一成就一定要拿阻止自爆的结局，失败的话多试几次吧。

[illegible]	[illegible]
1	取得本项目其他所有成就。
2	进食累计200次。
3	吃掉幼崽25只。
4	身体部件收集数达到200。
5	见过全部31种生物。
6	死亡50次以上。
7	杀死总计300只生物。
8	吃错食物15次（素食吃肉或者肉食吃植物）。
9	通过社交控制其他部落20个以上。
10	通过战斗征服其他部落20个以上。
11	通过WIFI从其他玩家那里得到10只生物。
12	通过WIFI送给其他玩家50只生物。

TIPS 有相当一部分成就正常攻关即可实现，此外则要靠WIFI，有些零碎成就如吃幼崽、死亡等，有条件就可以实施以获取点数。关于收集部件，其实在商店买到的部件也是相当大一个数目，不够数时就去采购吧！

[illegible]	[illegible]
1	取得本项目其他所有成就。
2	与全部31种生物进行战斗。
3	带领一个同伴战斗胜利30次。
4	独自战斗胜利60次。
5	带领两个同伴战斗胜利60次。
6	总计逃跑30次。
7	战斗中同伴被打倒20次。
8	总计杀戮数200以上。
9	被敌人攻击失血量累计1500点。
10	使用治疗特技回复HP累计1500点。
11	攻击敌人造成伤害累计10000点。
12	袭击并杀死同行的同伴15次。

TIPS 有相当一部分成就需要特意去实施，尤其是逃跑、带领同伴和袭击同伴。在游戏流程中有意识控制吧。要注意的就是带领同伴战斗，如果一名同伴中途阵亡的话，需要重新补充好同伴再打才算是带指定数目同伴。

[illegible]	[illegible]
1	取得本项目其他所有成就。
2	抚养其他小孢子合计30次。
3	与其他生物跳舞75次。
4	跳舞游戏失败（处于红槽）25次。
5	同伴数目累计100个。
6	表示亲昵(即鸣叫后拖动笑脸标志的过程)200次。
7	与全部31种生物结成同伴。
8	跳舞游戏成功（处于绿槽）50次。
9	与其他部落建交累计20个。
10	发起社交活动（鸣叫使对方应答）300次。
11	由于友好度降低引发袭击5次。

TIPS 同样有一部分成就需要特意实现，但大部分只要正常攻略即可获得。最后一项成就可以先向动物丢肉展开社交，之后故意失败，对同一只生物反复实施好象不计算次数，所以多找生物试试吧。

[illegible]	[illegible]
1	取得本项目其他所有成就。
2	投掷幼崽累计35次。
3	丢石头累计150次。
4	用石头砸烂东西累计60件。
5	穿过灌木丛（走过时会摆动的低矮植物）500次。
6	吓走蝴蝶200次。
7	撞树次数80次。
8	在损害地形上损失HP累计100次。
9	在损害地形上消耗EP累计150次。
10	查阅详细信息100次。
11	挖掘埋藏物125次。
12	净化感染触手的部落9个。
13	找到Tapti的全部10枚陨石勋章。
14	找到Pangu的全部10枚陨石勋章。
15	找到Baysee的全部10枚陨石勋章。
16	找到Flubit的全部10枚陨石勋章。
17	找到Zentrie的全部10枚陨石勋章。
18	找到Freezie的全部10枚陨石勋章。
19	挖地回城40次。

TIPS 各类需要积累的成就，换句话说就是很麻烦。尤其是调查详细信息一项，点击确定一个对象之后，会出现问号标志，点击问号标志就会显示详细信息。同一个对象反复查阅也计算次数，哪天有空就猛点吧。此外关于蝴蝶，可以到第六感星Freezie，那里蝴蝶相对较多。

攻略研究

救急救命 カドゥケウス2 要点导航（下）

NDS 超执刀 2

ACT

□文责/八房
■美编/包子

4-1 新种出血热（重）



■流程：和以前治疗过程一样，先治疗表面伤痕，然后再使用探测器探测出新的病灶并切开缝合，几次过后，病灶大规模再生，护士提示使用超执刀，此时使用超执刀会失败，重复数次失败过程后自动过关。

◆要点：一切流程都和原来一样，要点自然也相同，基本上，及时探出病灶，不使其主动破裂即可完成流程。病灶是无限增殖的，所以抽空把HP回复到高，然后在病灶破裂之前发动超执刀过关即可。

4-2 超执刀训练

■流程：再度画星星，但一直失败，数次失败后过关。



◆要点：和以前一样速度第一规整第二。中间有几次没有主角的台词提示便开始计算时间，要注意。

4-4 胆结石与胰腺炎

■流程：第一位病人要切除胆囊。为胆囊注射抑制剂之后出现切割判定点，切开后会出现溢血，吸干后即可再度注射。重复四次后用镊子夹走胆囊并消毒缝合。对于下落的结石，需要先用探测器探测出具体位置再用激光照射。第二位病人也很简单，先用引流管吸除黄色脓液，之后用蓝色药水消除红肿。之后给胰腺打入白色药水，用止血环接扎连接的血管，之后切除后夹走。

◆要点：下落的结石一定要完全探出来（照准），只是照到若隐若现的话无法清除，结石下落对HP损伤非常严重，加上开刀也要减血，所以尽

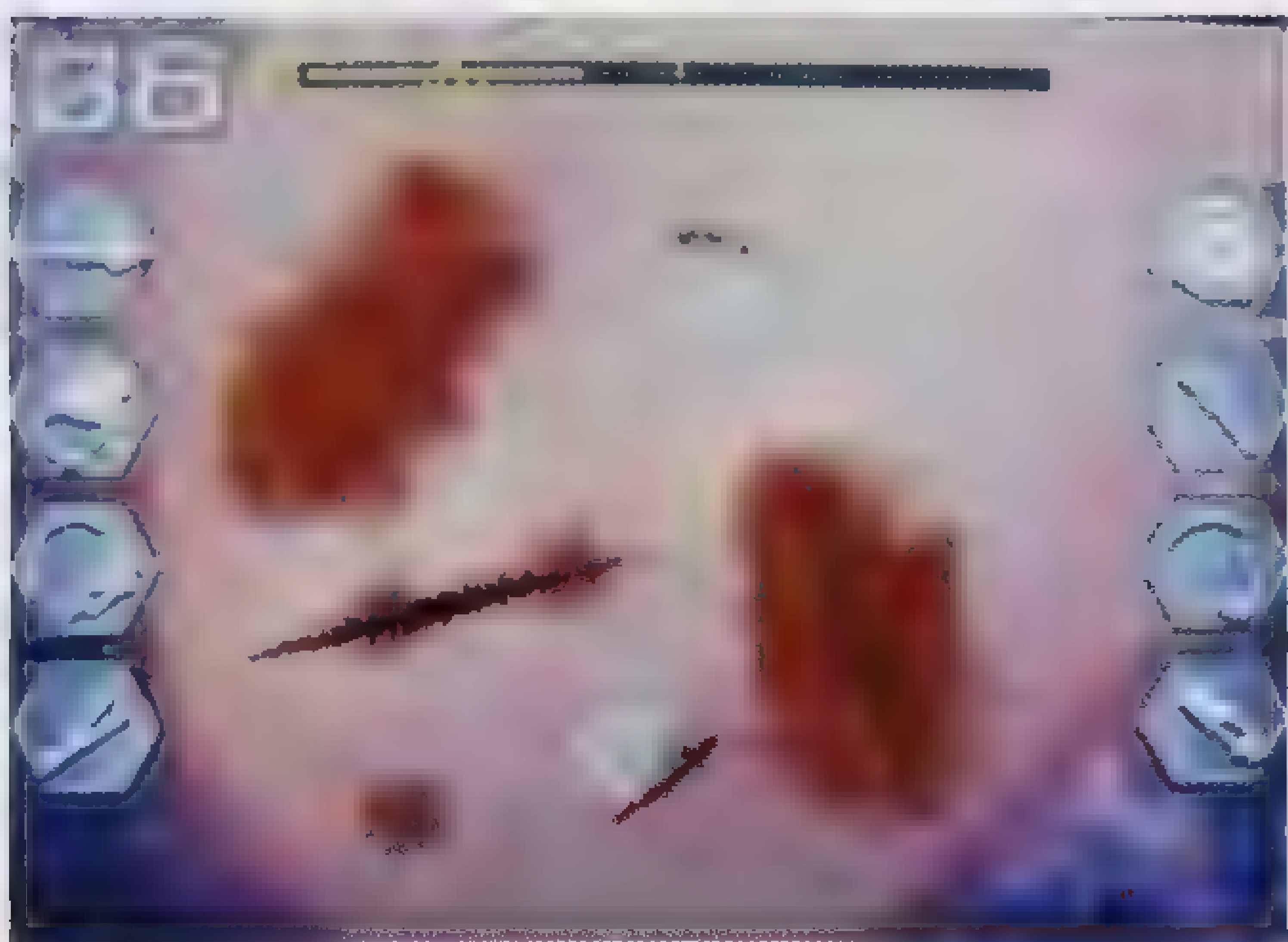


量清理结石，起码大结石要保证去除。第一位病人的血不用管它，反正不算分数，第二位则要以去除脓液和红肿，保命为要。记得最后加满血。

4-5 异物伤害&关节外伤

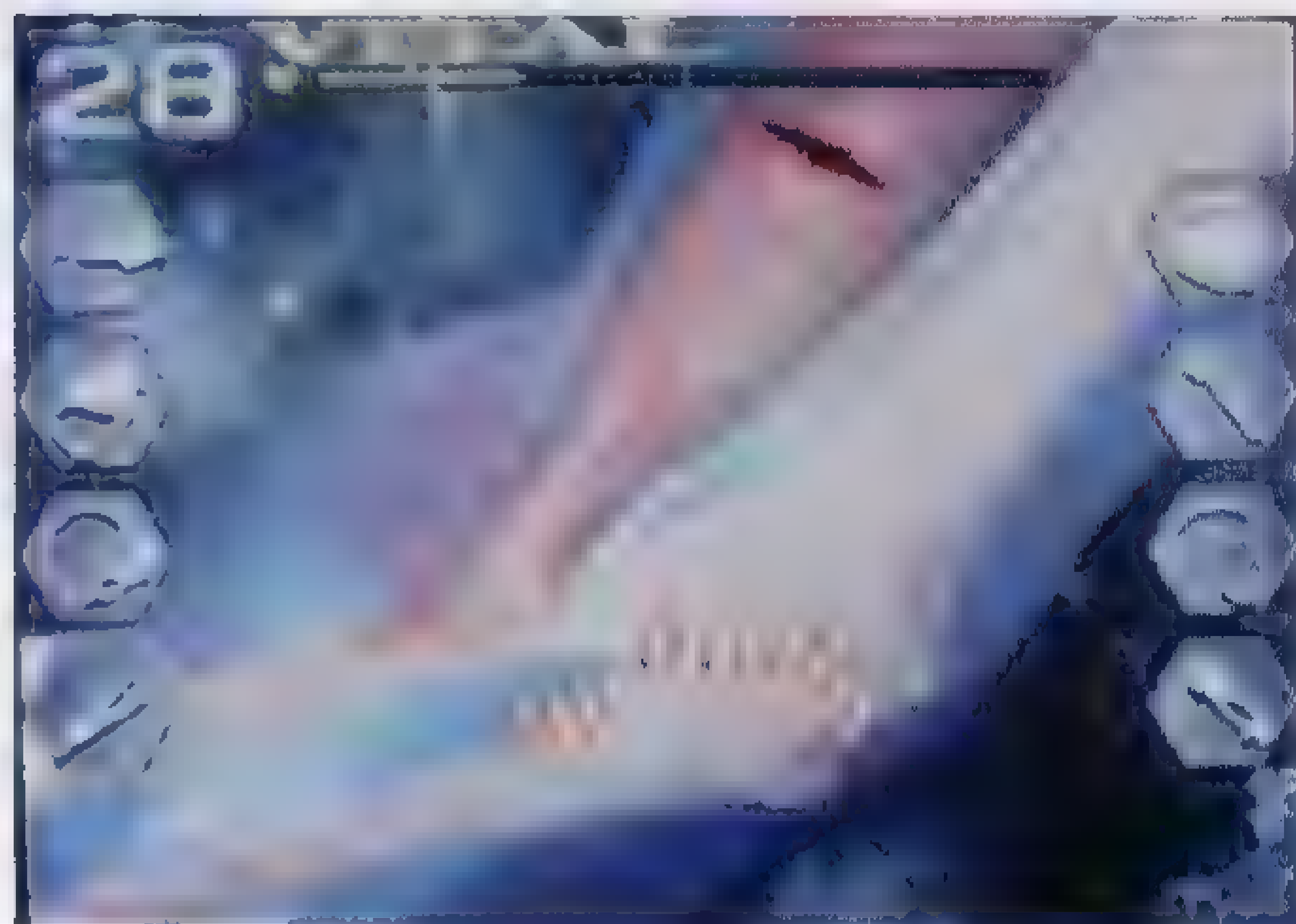
流程： 第一位病人的流程与1-4相似，拼骨到一半时同样会伤口进裂，要做好失血准备。第二位病人表面伤口清理后,切开进入腹腔，处理明伤的同时用探测器探测灰色病灶切开处理。第三位病人先要把上臂中插入的棍子拔出来，之后用镊子将底下的韧带一一提起接合，之后消毒缝合。

◆**要点：** 时间较紧，前两位以速度过关为重，最后有机会加血。第一位小case，为伤口进裂留出血量后迅速处理即可。第二位虽然流程简单，但隐藏的灰色病灶很多，血也很吃紧，要及时探出病灶处理，否则爆裂起来可不是好玩的。第三位胳膊里的棍子非常长，要先顺着方向彻底拔出，然后放到右边托盘，没完全拔出就平移或者拔出后不小心松手都会失败。韧带只要失误一个就要全部重来，宁慢勿急。最后缝合是要上下动横着划，记得消毒。



4-7 PGS心肌瘤

流程： 切开胸腔后可以看到不断变色的四个肿瘤，处理方法还是老样子，先吸去组织液，再切下移除，最后用人造膜盖住伤口撒药水。只是本次的瘤子会不断地变色，必须在其蓝色的时候才能处理，一旦在其红色时接触到它，操作会立刻MISS，它会散出毒雾造成复数肿胀。肿胀用蓝药水消除。切除四个之后，心脏中央出现一个疯狂闪烁的肿瘤，无奈只好缝合了事。



◆**要点：** 溃疡变色时失误会爆掉大量的血并造成肿胀，所以关键时刻要懂得放弃。变色之后组织液会再生，对一个肿瘤必须一次性完成吸取+切断过程。肿瘤本身伤害力有限，如果失误造成红肿一定要及时消除。由于是PGS，所以隔一段时间要打黑色药水，要注意。

4-9 PGS心肌瘤(重)



流程： 一切流程与之前一样，只是这次病情加重，需要处理六个肿瘤。处理完全部肿瘤后闪烁极快的肿瘤再度出现，此时强制发动超执刀，清除后缝合。

攻略研究

◆要点：基本与上一关相同，但本次瘤子有六个，下血速度较快，最好初期能迅速去除几个，之后稳扎稳打即可。要注意的还是不能失误，失误后要迅速去除红肿。

5-1 PGS胃部肿瘤



■流程：1-3的加强版。先探测，再切出，之后吸取组织液后切掉拿走，然后处理伤口和出现的疱疹。照例每隔一段时间要注射黑色药液。最后出现一批肿瘤时会带来大片出血和脓疱，之后引流管会失效，此时可进行打药等工作。过一会新引流管到手，处理后缝合。

◆要点：本次的肿瘤难点在于多，而且溢血较快，要迅速而谨慎地处理。尤其是最后出现的一批，由于暂时无法处理，所以伤害会加剧。此外要格外流行小疱，有时大的都处理完了，剩下角落里一个小的，耽误时间。时间紧迫，最后可发动超执刀。

5-2 罪蚀Tetarti

■流程：打开病人身体后可以看到三色肿瘤，用相应颜色的药水注入后即可切除。处理完毕后，



Tetarti本体会出现散播毒雾，初期是三种颜色，后期则是四种颜色选三种。

要迅速记下其颜色，之后注射相应颜色的药水，一定时间之后Tetarti会变白，再过一会就会重新潜入脏器。没有扎到Tetarti的话会造成MISS，而如果注射错误颜色，则会使得Tetarti散出毒雾造成彩色肿瘤。

◆要点：抓紧时间，正确处理。首先要做的就是保证每次Tetarti出现都造成伤害，所以颜色一定要记牢——即使一时记不住也没关系，可以暂停……被注射的Tetarti会原地打转。多次同时注射3个Tetarti即可消灭它。

5-4 枪伤

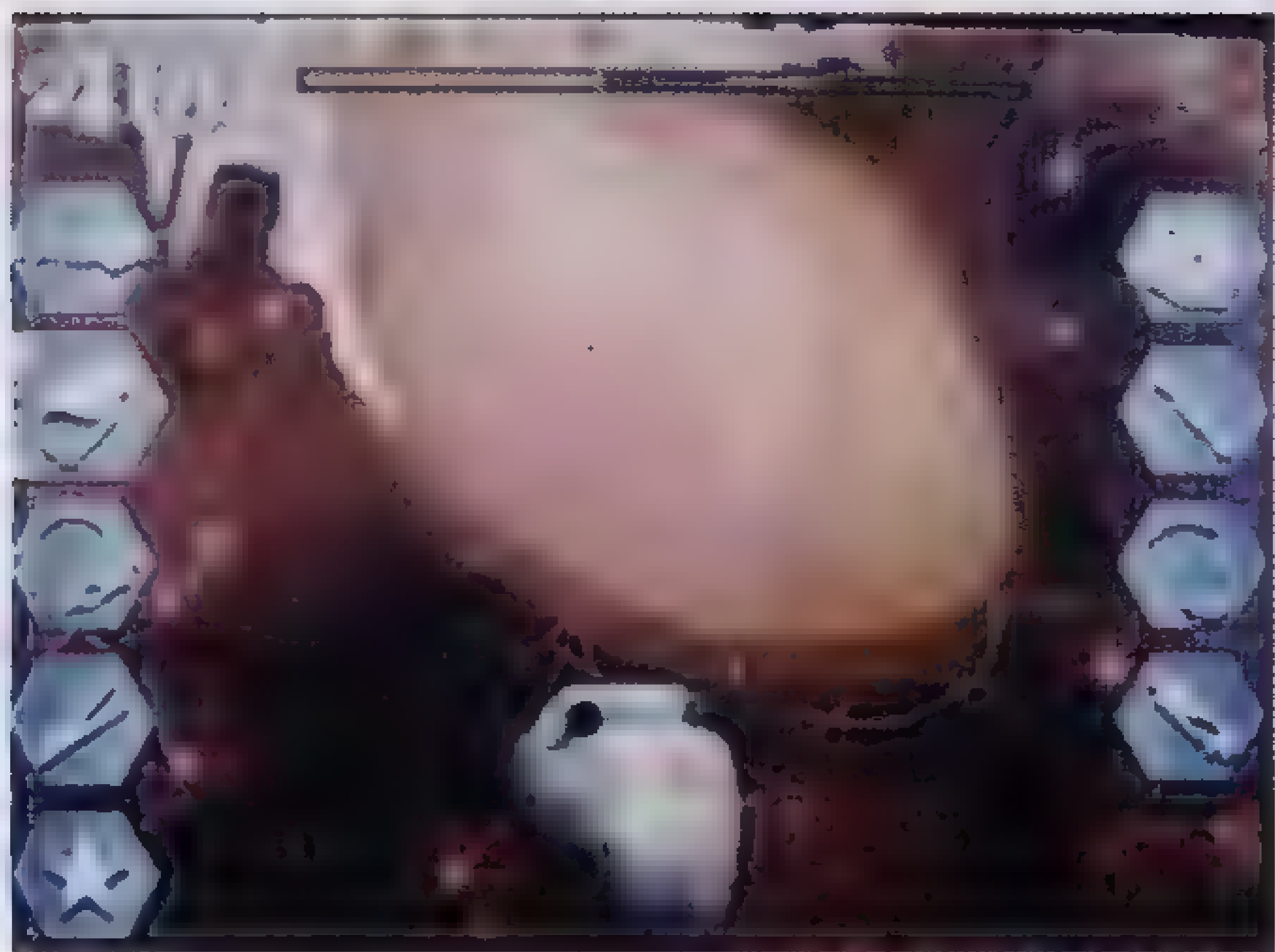


■流程：处理伤口后开胸，然后吸取积血，之后割开伤口，拔出子弹，此时心脏会骤停，同时出现伤口和溢血。此时要实行心脏按摩，方法是等缩小的外圈与内圈重合时点击心脏。多次成功后心脏回复，紧急处理伤口后缝合。

◆要点：HP比较紧，要随时加满防止溢血。子弹是斜着打入的，要向右上方拔，完全拔出后再进行平移。之后的按摩也比较简单，回复后要迅速吸血，缝合伤口。注意！高难度下一定要先加满血等待溢血，处理掉中心溢血后马上贴膜撒药水，否则很有可能在贴膜时溢血造成MISS。

5-5 安装心脏起搏器

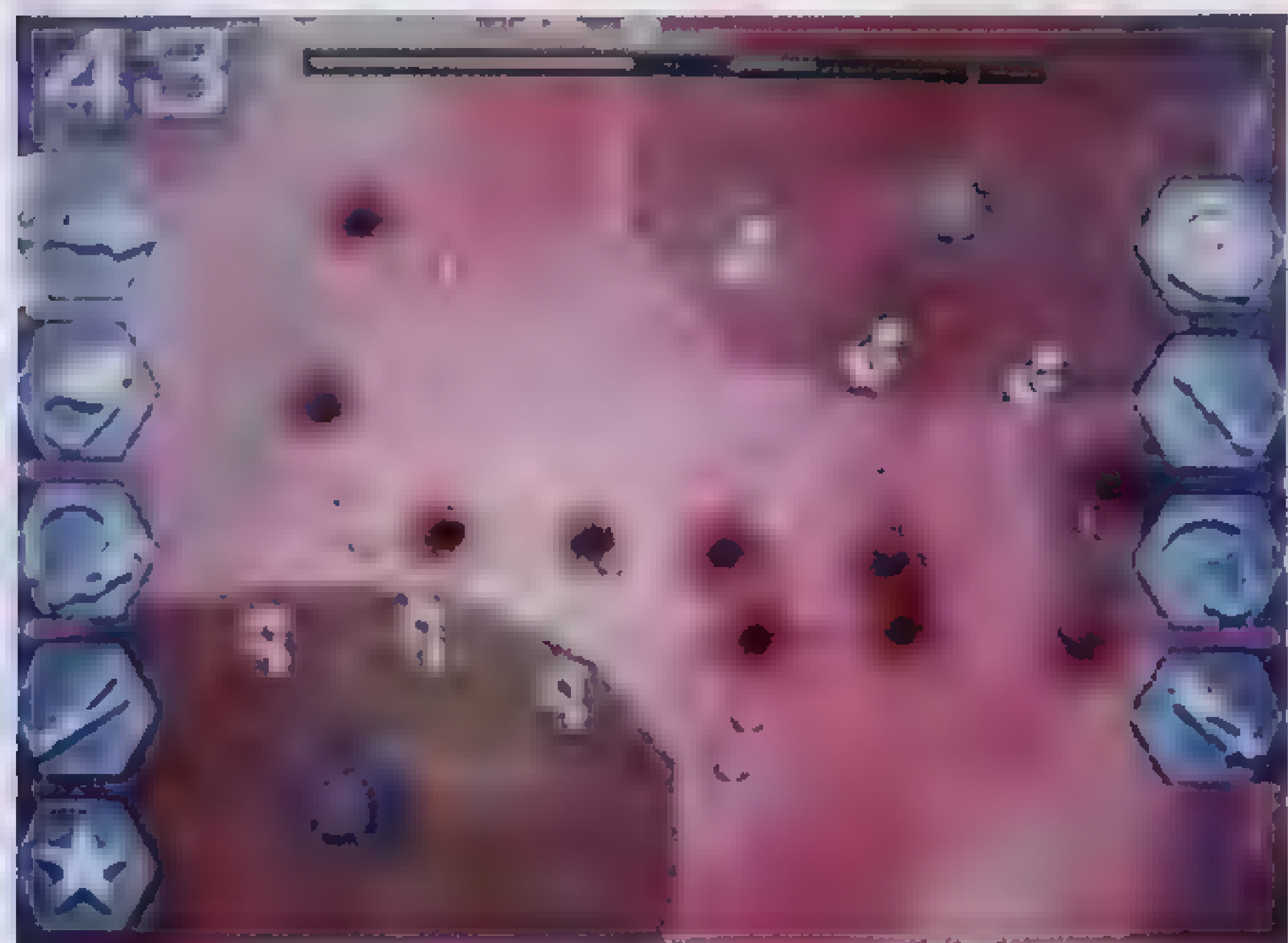
■流程：首先打开胸腔，之后用镊子把起搏器放好，装好电线。然后在心脏上切开两条口，吸去溢血，用镊子将线头植入后缝合。接续后发现心脏起搏无效？心跳暴跌到10，进行人工按摩，按摩后，再度切开创口，将损坏的接线拔出并处理伤口。之后把线从起搏器拔出丢到盘子



里，接上新的线路，用探测器探测刚才的创口(一个小黑点),重新打开后植入电线，缝合创口。

◆**要点：**又是一场低HP战斗，要注意回血，因为切开植入口也是会费血的。植入线时候要注意一下轨迹，因为一会还要拔，划动方向不对的话拔不出来。和前面一样，要注意溢血会造成操作MISS，实在不行发动超执刀算了。

5-6 罪蚀Pempti



■流程：首先打开胸腔，发现肺部被病变组织笼罩，用黄色的药水注入出现的圆形水泡即可使组织恢复正常。之后Pempti分裂，战斗正常开始。我方用激光照射Pempti的核心即可对其造成损害，而Pempti则有三种行动方式：1.单独出现一个粉色头部寄生虫，一定时间没有处理掉，它会窜出去在肺上造成划伤。2.出现三只黄色寄生虫，一定时间没有处理掉，会牵引病变组织盖过肺部，引发大量疱疹。3.用三只白色寄生虫围绕自身，失血速度加快。造成足够伤害后其中一边的病毒消灭，另外一只则会同时使用两种行动方式攻击，要注意。全灭后缝合。

◆**要点：**比较难的一关。如果处理失误造成肺部伤口，一定要及时处理，否则失血速度很快。要注意的就是三只黄色寄生虫，产生的大量疱疹会加快失血速度，处理起来也要花很长时间，一旦没有处理掉疱疹就再次被病变组织笼罩，会造成所有疱疹破坏出血，HP暴跌，极为危险。要点是做好打持久战的准备，以处理有攻击性的寄生虫为要点，抽空加血。灭掉一只后，另一只攻击频率相当高，腾不出手加血的话可发动超执刀。

6-1 Tirti(未活动)



■流程：切开后给胃部打入黑色药水，之后吸去积血。切开刀口后发现钉子一样的未激活Tirti，拔出后处理创口，全处理后胃部出现震颤，再度出现大量积血和新一批钉子（Tirti），清除后过关。本关无法注射恢复剂，药水数量亦有限，如药水用尽，拔除钉子后的伤口需要缝合。

◆**要点：**没有恢复剂意味着本战必须速战速决。开始后吸除碍事的血液，之后迅速处理，拔出钉子后的伤口要吸血后统一处理以节省药水，要杜绝溢血造成的MISS,这样才有足够的药水。第二批钉子出现后可发动超执刀迅速按照统一吸血,统一开刀,统一拔除……的战略集中清理。

6-3 罪蚀Tetarti(改)



流程： 和之前的5-2基本相似，仍然是对颜色杀虫子，不同的是这次有五种颜色的Tetarti出现，时间略紧。
要点：和之前一样。依然可以利用暂停来争取记忆时间。

6-4 手臂骨折(车内)



流程： 在行走的车中手术，追加了新道具手电，点选手电可移动照明的范围。清理手臂和肋下的外伤后自手臂处开刀。之后照常拔出碎骨，处理伤口，拼骨，缝合。需要注意的是，车体经常会颤动，这时要停下操作，因为接下来车就会转弯，此时一切操作都会造成MISS（包括注射恢复剂）。

◆**要点：** 摸黑操作，要勤用手电，尤其是当处理完外伤切开时，一定要用手电照准开刀口撒药水，否则有可能因为开刀不全而MISS。拔出骨片不会造成新的伤口，所以不用着急。只是拼骨时，碎骨的位置几乎总是一左一右的，所以手电要勤挪。

6-6 撬锁

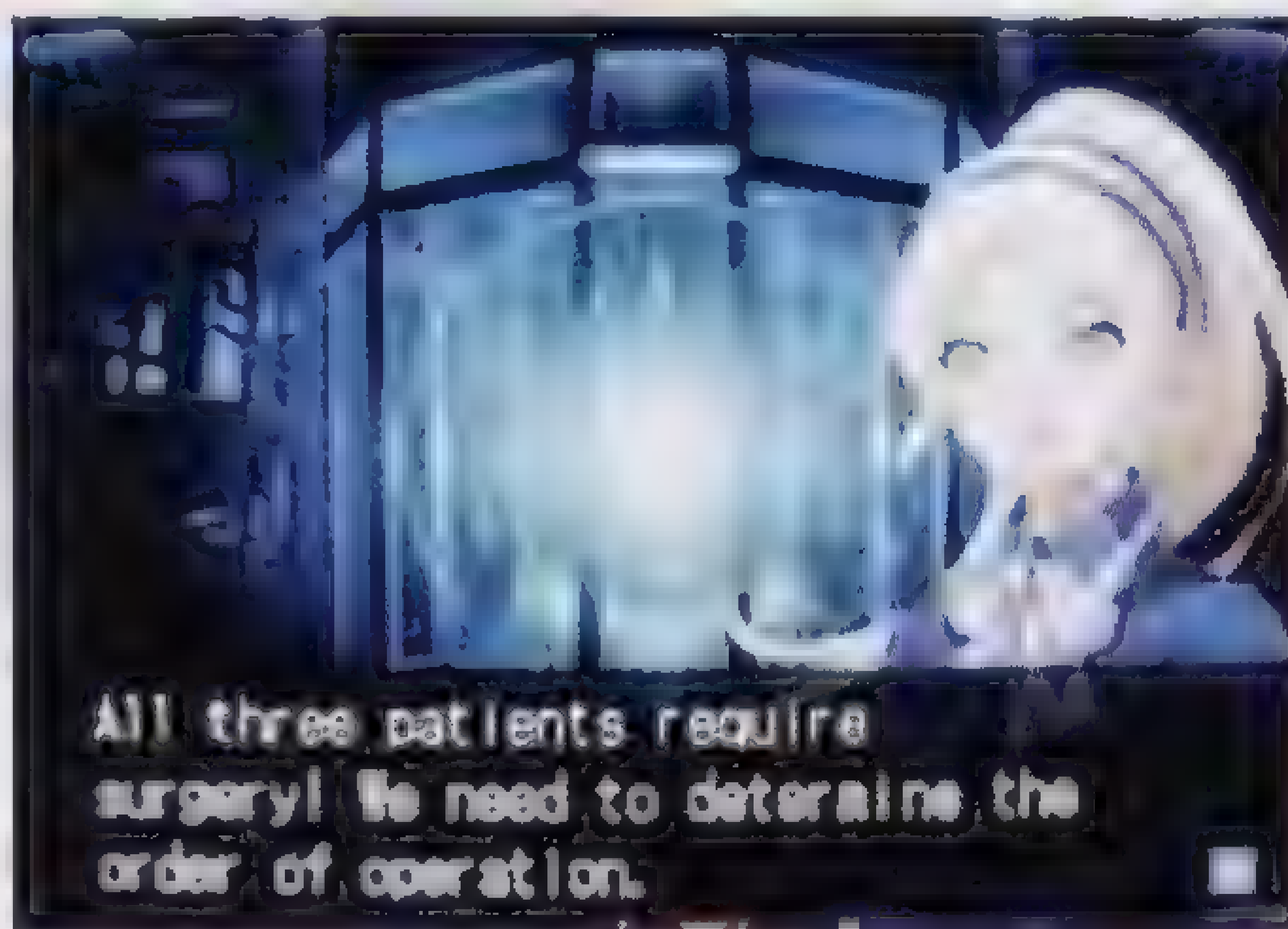
流程： 相当刺激的一关，因为一旦MISS就立刻失败……首先切开外壳，之后会看到逆时针闪烁的灯，要在其不闪光的时候用镊子拔出螺丝，一旦失误立刻GAME OVER哦。打开一层后发现是多层的，再度努力吧。电子锁一共有四层，后几层先要撒药水使得电路失效（这药水真好用……）都解除完毕后过关。

◆**要点：** 很刺激，但是手别抖，把握得当的话五分钟足够完成。其实每个锁所拔的螺丝长短是不一的，越是短的螺丝越适合放到后面拔。最后一个左侧有一根钉子很短，倒数第二个则是右上角那枚最短。第二个锁太短的没有，倒是



最下面那枚长得要死，尽量早拔。超执刀留着也没用，放了先。

6-7 连战



流程： 之前出现过的三大罪蚀连战，分别是Tetarti（变异）、Kyriaki和Pempti，打法也和以前一样，只是原来每场5分钟，现在变成3场10分钟，要抓紧时间。

◆**要点：** 面对以前打败过的对手，时间才是最大的敌人！最前面的Tetarti只要不失误一般用不了多长时间，而Kyriaki的耗时则主要体现在修补伤口和对母体战时摘除卵囊上，要抓紧。最后的Pempti杀招依旧是两次覆盖（疱疹+打破疱疹大出血），时间不够就超执刀，但是千万不要操之过急，因为一次失误往往要花很长时间去补救。

7-1 罪蚀Bythos

流程： 切开腹腔，修补伤口后，Bythos现身，这样子真那啥……使用激光攻击Bythos的眼球，之后它会散开，中核（眼珠子）掉落，此时要用镊子将其夹起放在盘子里，但中途不能碰到



保护的光点和壳，否则会MISS使得本次攻击无效。Bythos每次收缩都会割三到四条血口，要及时缝合。有时它会瞬移到其他地方，此时用探测器照它刚钻下去的地方可发现病灶，切开后缝合。数次成功摘除核心即告胜利。

◆**要点**：被划出口子记得及时缝好，至于摘除，后期保护加强时可有意识在盘子附近将它焊爆，这样就可以最快速度摘除它了。其他没什么好说的，虽然新颖但并不很厉害的家伙。

7-3 新罪蚀反噬

■**流程**：相当有难度的一关，要做好持久战的准备。首先要对付的是血瘤，方法和原来一样，注药切下移除，抽血连接缝合。第二位同样，瘤子变多。之后难度增加，第三位病人脑袋里出现黄色脓液，处理掉血瘤之后需要用探测器探测出隐藏的瘤子，瘤子会渗出黄色脓液导致红肿，注意。之后血瘤与深处的瘤子相间出现，时间不够就爆超执刀吧。

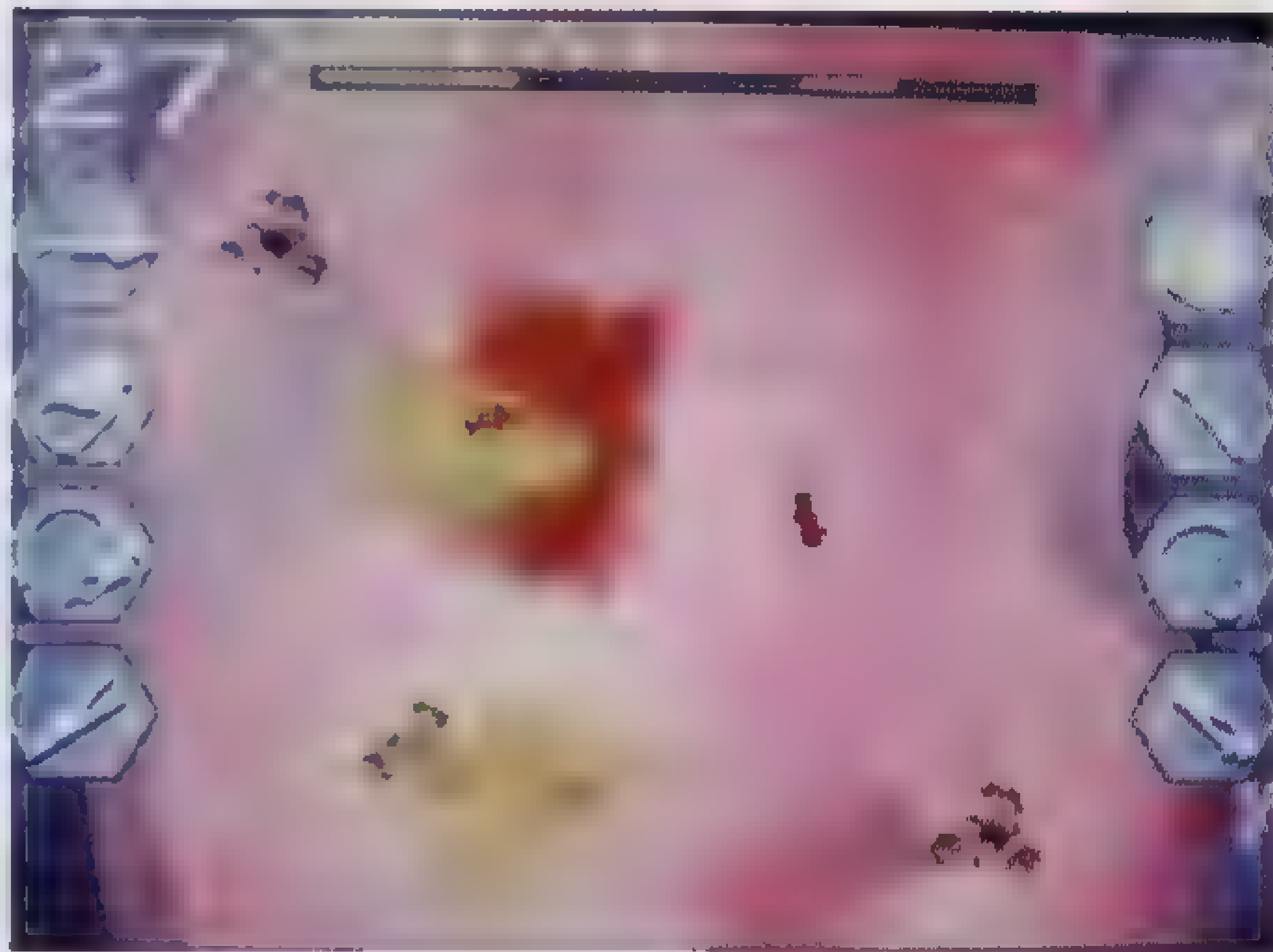
◆**要点**：抢时间！前面的两个病人随便他，只要不死就好。重点是均匀排除血瘤，防止爆开。非HARD难度的话，可以先到处切掉血瘤，之后统一摘除。第三位病人是重点，首先要处理血瘤，



然后赶紧吸去脓液，否则下血速度忒快……可以统筹一下行动，把用引流管的工作放在一起做，用镊子的放在一起做（比如先把所有的瘤子切出来，之后统一抽血统一割）。因为这次不用封口，所以想要加满血高评价的话，可以在第三个病人只剩下小部分病灶的时候（比如小红肿）加满血。

7-4 罪蚀Sige

■**流程**：弹，弹球啊……切开胸腔后治疗好小创伤，之后Sige现身。用探测器定位后切出，没想到Sige开始疯狂逃窜并且释放烟雾遮蔽视线。此时要迅速对着MIC吹气，之后用人造膜覆盖创口后药水浇之。如果长时间不覆盖，会再度出现烟雾。之后用药水停止Sige的移动，用手术刀直接割……之后Sige潜逃，重复即可。几次之后Sige会分身，如果切错会造成很大损伤，用药水全部定住后刀切黄色的本体，数次后即可打败Sige。



◆**要点**：及时盖住出烟口是第一要务。潜入的Sige要赶快切出。说起来虽然也是新病毒但确实不是特别有难度，相信能打到这里的诸位应该不会被这玩意卡住。高难度下虽然很难切准本体，但我们有保险超执刀嘛……

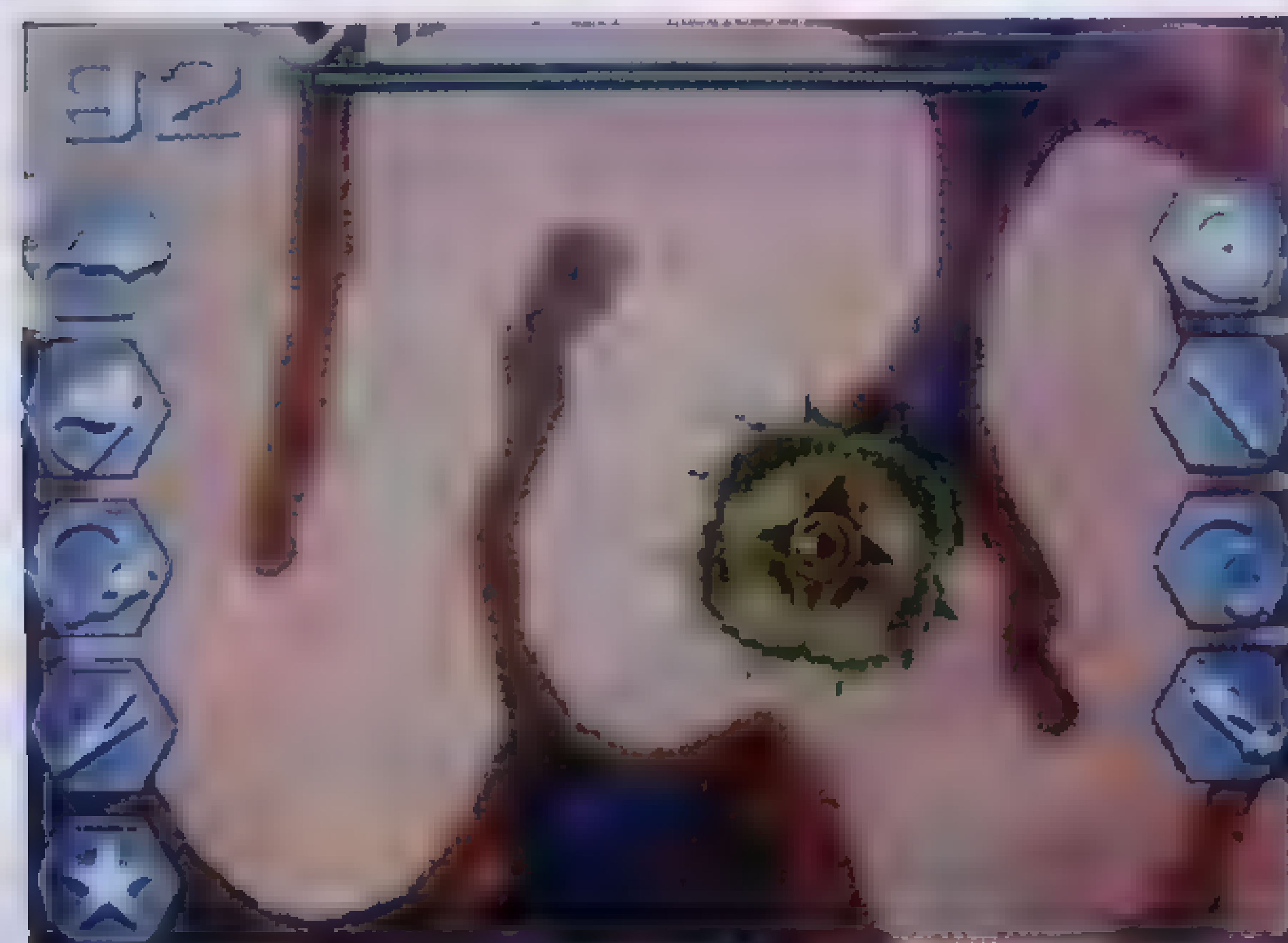
7-5 严重烧伤

■**流程**：同样是时间超紧的一关，做好长期战准备。首先要在上方注射黄色药剂制造可以用的植皮后切下，之后吸去创面上的血，用植皮（四块）覆盖其上，浇药水。黑色的坏死部分要注射蓝色药水之后切下移除，即可露出创口。暴露的创口长时间放置会溢血，要当心造成MISS。病人一共有三位，全部治疗后过关。



◆**要点：** 一定要先处理没有溃烂坏死的部分，否则这些部分反而会变黑坏死。由于时间很紧，所以要使用有效率的方法，把同样的工作放到一起干。除了时间之外，这关病人的HP也十分容易降低，不要因为太赶时间而忽略病人身体状况。超执刀不用非得留在最后放，撑不住时要当机立断地拔下保险栓（笑）。

7-6 罪蚀Bythos(再战)



■**流程：** 和7-1完全一样的流程，Bythos也没有什么追加的新的招式，唯一的不同之处就在于本次病人的体力上限较低，还有就是激光的使用时间限制变短了，空照的话很快激光就会红掉。总体来说并不是很难，这是暴风雨前的寂静了，加油吧！

◆**要点：** 激光用一会很快就会发红了，请各位玩家一定要注意。可以利用Bythos散架或者摘除核后逐渐聚拢的间隙快速进行打药、缝伤口。总体来说，一定要保持病人身上没有超过四条以上的伤口，否则Bythos再次收缩会有即死的可能。其实因为患者伤口较多，所以这里还可以用游戏初期时的惯用伎俩——撒药水到伤口上回复少量的HP。

7-7 Aletheia（真理）



■**流程：** 总BOSS战！随着音乐由悠扬转为激情，Aletheia在心脏中间出现。攻击Aletheia的方法很简单，就是先攻击守护Aletheia的各种罪蚀（一开始是烧掉Kyriakl，在之后的战斗中，包括Bythos、Sige等罪蚀都会以缩水版的形式登场），之后Aletheia的眼睛会睁开，此时迅速注入黑色药液。数次注射成功后，Aletheia的眼睛完全睁开，此时用手术刀去切连接它的八条血脉——要注意不能切中闪光的一条，否则立刻损失70%以上的HP（几乎是即死）。只有切断所有的血脉才算真正对Aletheia造成损伤。几次之后，Aletheia作了最后的反抗，血脉疯狂闪动，一旦切错立刻一击必杀。此时发动超执刀，血脉闪动速度即到正常水平。在超执刀耗尽之前给予病魔最后的一剑吧！

◆**要点：** 每次罪蚀切换攻击方式时可以腾出手来疗伤打药什么的。有敌人时以攻击敌人为重。本关时间并不紧张。如果顺利，时间解决Aletheia绰绰有余，如果没找准方法，时间耗尽之前就会挂的……注意！本关最后不是自动发动超执刀，所以如果之前用掉了超执刀，最后准挂无疑……而且超执刀发动后时间也很紧，要抓紧时间断其命脉，否则速度回复正常便万事休矣。

X1-7 原罪

由于有着难度调节系统的存在，想必各位顺利通关应该不成问题。但本作自HARD难度开始，有着远凌驾于前作的难度，比起Wii上的《新血》也未遑多让，更不要提EX关了。不过，总会有一些玩家乐于追求高点吧。所以这里给大家列出EX的奖励条件和分数要求，大家可斟酌行事。



EX1: Kyriaki	
[illegible]	[illegible]
不使用超执刀	100
NO MISS	500
残余时间100秒以上	700
连锁数50以上	700
手术级别	要求分数
C	7999以下
B	8000–8999
A	9000–9999
S	10000–10999
XS	11000以上

EX2: Tetari	
[illegible]	[illegible]
不使用超执刀	100
NO MISS	500
残余时间180秒以上	700
连锁数35以上	700
手术级别	要求分数
C	6099以下
B	6100–7199
A	7200–8299
S	8300–8599
XS	8600以上

EX3: Pempti	
[illegible]	[illegible]
不使用超执刀	100
NO MISS	500
残余时间30秒以上	700
连锁数130以上	700
手术级别	要求分数
C	4499以下
B	4500–4899
A	4900–5299
S	5300–5599
XS	5600以上

EX4: Nous	
[illegible]	[illegible]
不使用超执刀	100
NO MISS	700
残余时间120秒以上	700
连锁数97以上	500
手术级别	要求分数
C	6699以下
B	6700–7199
A	7200–7699
S	7700–8099
XS	8100以上

EX5: Bythos	
[illegible]	[illegible]
不使用超执刀	100
NO MISS	500
残余时间90秒以上	700
连锁数70以上	700
手术级别	要求分数
C	9499以下
B	9500–10499
A	10500–11499
S	11500–12099
XS	12100以上

EX6: Sige	
[illegible]	[illegible]
NO MISS	100
不使用超执刀	500
残余时间120秒以上	700
黄色脓液发生数23以下	700
手术级别	要求分数
C	5199以下
B	5200–6199
A	6200–6799
S	6800–7199
XS	7200以上

EX7: Aletheia	
NO MISS	300
残余时间240秒以上	600
连锁数50以上	700
没切到红色血脉	400



虽然本作是一款RPG游戏，但游戏的乐趣却在于收集和培养——通过球队经理人招募球员，并且培养这些队友，使雷门中学的足球部逐渐成为一支技战术水平超一流的全国强队。本次的研究会解说游戏里的核心系统，列出了大量球员的基本数值，以及在比赛中射进必进之球的关键因素。当然这篇研究不可能做到面面俱到的程度，所以对足球运动有爱的同学要继续挖掘这款上个月最热血游戏的隐藏要素哟。

文责/露琪　美编/伟哥

闪电十一人

NDS　RPG

招募球员的方法

本作中一共有3种招募球员的系统，以下会逐一解说各系统的特征与方便之处，还有应该注意的重点。另外，无论是利用哪一项系统的时候，都要消费在街头遇敌战和足球比赛中获得的“友情点数”。所以在增加新队友之前，请先努力地积攒这个点数吧。

人脉系统（人脉システム）：这个功能是运用了以元堂为中心的人脉关系来寻找队友的系统。花费友情点数在人脉关系图的格子上前进，并且把锁定解除掉的话，就能够招募到喜欢的球员。此时可以看见该名球员的各项基本能力数值，也比较容易找出符合自己喜好的选手。不过随着角色的不同，有些球员的身上也会设定着诸如“球队等级超过19级以上”等成为队友的各种附加条件。

招募系统（スカウトシステム）：所谓的“招募系统”，就是先指定球员的姓名以及选手的特征等条件，然后再拜托音无前去寻找的功能。指定好条件交给音无处理后，只要耐心地等上一段时间，她便会筛选出一部分符合条件的候选名单。所指定的条件越宽松，被挑选出的球员数量也就会越多（相当于搜索引擎的模糊搜索功能）。不过需要留意的一点是，通过这种方式并不见得一定能找到自己心仪的球员，只有通过姓名搜索的方式比较好用，具体球员的名单请见后文的表格。

やみの かげと
闇野 カゲト
LV 4　GP 50 / 50
林　FW　TP 53 / 53

キック	31	スピード	24
ボディ	23	スタミナ	21
コントロール	32	ガッツ	20
ガード	23	けいけんち	120

闇から生まれた暗黒の戦士。
その実力は圧倒的。

招募系统的流程

首先指定球员的条件请音无前去搜索



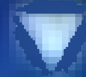
音无找到符合条件选手会用手机联络



从候选名单中挑选出自己喜爱的球员



消费友情点数来打听球员的所在地点



去指定地点找到该名球员并与之对话



满足球员提出的条件后对方便会加入

挖人系统（引き抜きシステム）：这个功能就要充分利用到学生会会长夏未的个人魅力了。在“挖人系统”当中，可以让之前踢过比赛球队里的选手变成队友；换句话说，也就是

问答　辽宁　陈珑元　杂志怎么空了一期！（因为奥运的关系，出刊晚了，请多包涵）
男，17岁，辽宁省沈阳市和平区胜利南街，QQ：460358061

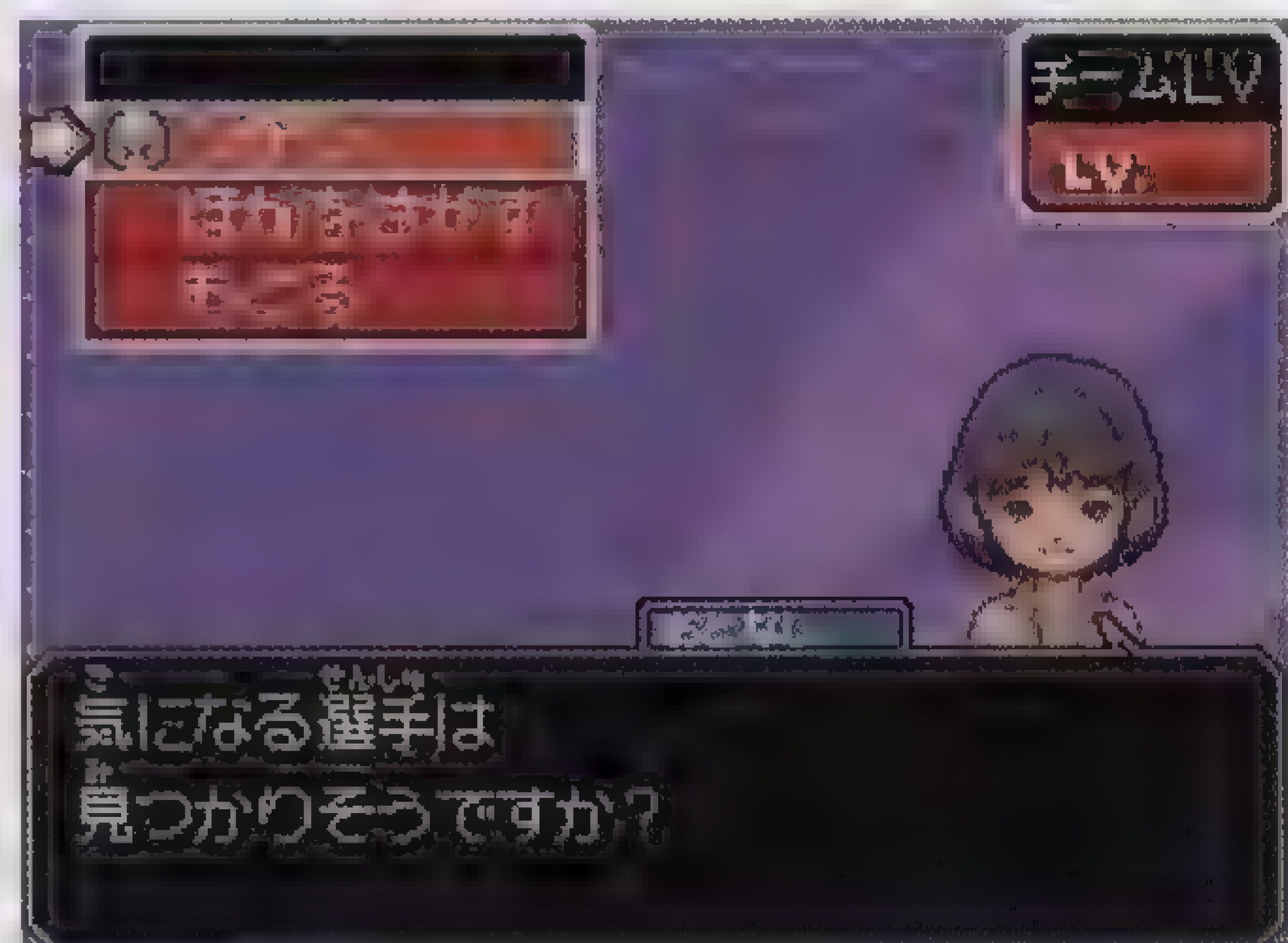


能够将曾经令自己陷入苦战的强敌，通过挖墙脚的方式挖到自己的球队里来。不过在初期能挖到的球员很少，这个系统需要在剧情发展到一定进度后才能发挥出显著的效果。

培养球员

在游戏中进行街头遇敌战和足球比赛之后，就可以获得经验值。和传统的RPG一样，当经验值累积到一定阶段时，便会使球员升级同时提升不少能力，并且还有可能悟出强劲的必杀技。大概是制作公司LEVEL-5有开发过《勇者斗恶龙8》的经验，导致本作的级别压制现象跟DQ系列一样很严重，球员等级比对手落下许多的话，即便使用消费TP很多的必杀技也非常容易被抢断下来，导致无法从容地组织起有效的进攻；尤其是在通关后新出现的平均里世宇子队，球员的平均等级均超过了80级，所以我方队员的等级没有达到60级以上的话就不要盲目地去做无用的挑战了。所以应该以提升主要球员的等级为前提，并经常去雷门修炼场强化各项基本能力，让整支球队慢慢地逐渐强大起来。

下面会列出通过以上3种方式能够招募到的球员名单及其详细资料，以方便同学们随时查找到自己喜欢的选手。



人脉关系

姓名	属性	位置	招募条件	初期Lv	初期能力值								
					GP	TP	脚法	身体	控球	防守	速度	体力	斗志
じょうぎ	林	FW	球队Lv.6以上	7	66	76	26	20	19	21	19	25	31
いがしら	风	GK	vs稻妻KFC以后	7	56	65	21	21	21	30	26	21	21
おうだ	林	MF	第3章以后	12	64	74	26	31	33	28	23	23	20
はたの	山	MF	第3章以后	13	87	65	31	36	21	26	24	31	25
うづき	山	GK	第3章病院剧情以后	13	66	77	26	29	32	30	25	25	22
くわがた	风	DF	第4章vsスラムの番人以后	14	72	80	27	31	29	27	27	27	27
ふくおか	火	MF	第4章vsスラムの番人以后	14	85	93	26	24	25	31	23	31	37
はいたに	山	GK	第4章访问プラモ屋以后球队Lv.19以上	19	102	76	36	37	25	30	30	36	28
まさご	火	GK	第4章访问プラモ屋以后	20	80	91	30	34	40	35	29	29	26
はとやま	林	DF	第4章通过修炼场以后球队Lv.21以上	19	83	90	30	30	32	30	34	30	30
いもこ	山	MF	第4章通过修炼场以后球队Lv.21以上	20	104	77	36	37	25	33	26	36	32
たじから	火	DF	第4章通过修炼场以后球队Lv.21以上	21	105	80	37	42	26	30	31	37	30
ぽんた	山	MF	第5章以后	13	86	64	31	31	24	29	22	31	24
ようすけ	火	MF	第5章以后球队Lv.17以上	18	99	73	35	35	26	28	25	35	27
さめじま	火	GK	第5章以后风属性的队员5人以上	19	105	80	39	41	30	30	32	37	30
あわしま	风	GK	第5章以后山属性的队员5人以上球队Lv.21以上	27	99	106	38	35	37	35	35	35	38
ぐれい	火	DF	第5章回家剧情以后	22	107	81	38	39	28	31	29	38	30
やくしじ	火	GK	第5章回家剧情以后球队Lv.21以上	22	89	96	36	32	34	32	32	32	36

姓名	属性	位置	招募条件	初期Lv.	初期能力值								
					GP	TP	脚法	身体	控球	防守	速度	体力	斗志
たつきゅう	风	FW	第5章回家剧情以后	23	86	94	31	35	46	37	31	31	28
こうち	山	DF	第6章以后	23	109	82	38	39	25	33	28	44	30
みきお	山	FW	第6章以后球队Lv.26以上	26	86	94	31	35	46	37	31	31	28
しおざき	风	GK	第6章访问雷雷轩以后	26	98	104	35	38	37	35	35	35	35
くじた	林	MF	第6章访问雷雷轩以后球队Lv.26以上	27	116	91	44	43	30	33	30	40	36
にいみ	林	DF	第9章以后	36	135	115	48	51	37	38	37	46	39

姓名搜索

姓名	属性	位置	招募条件	初期Lv.	初期能力值								
					GP	TP	脚法	身体	控球	防守	速度	体力	斗志
いぬい	火	DF	无	1	50	46	20	20	16	17	22	20	17
えいようし	火	GK	无	1	43	52	18	18	18	18	25	18	18
かつまた	林	GK	无	1	43	52	18	18	18	18	21	23	18
だん	风	DF	无	1	41	49	19	19	20	19	24	17	16
シデン	风	GK	无	4	51	64	22	20	20	20	25	20	20
シャドウ	林	FW	无	4	50	63	31	23	32	23	24	21	20
ヒコ	风	FW	无	4	57	71	22	21	21	19	18	22	23
おおや	火	FW	球队Lv.5以上	4	60	51	30	23	17	22	18	27	19
こうもと	风	MF	球队Lv.10以上	8	56	66	22	25	36	25	21	21	19
ぬまぐち	风	FW	球队Lv.16以上	13	66	77	26	33	32	30	25	25	22
あめひこ	火	GK	球队Lv.21以上	17	97	72	35	35	23	28	26	35	27
かも	山	FW	球队Lv.21以上	17	97	72	37	38	23	28	29	35	27
かいとう	火	GK	球队Lv.26以上	21	105	80	37	38	26	38	28	37	30
まえぞの	火	DF	球队Lv.26以上	21	82	91	30	34	38	39	30	30	27
だいまる	山	FW	球队Lv.26以上	21	104	79	36	40	24	33	27	38	21
かいよう	风	MF	球队Lv.30以上	24	112	85	39	41	27	32	30	39	31
ひびはら	火	DF	球队Lv.34以上	27	94	100	37	37	43	39	33	33	34
むかいの	林	DF	球队Lv.34以上	27	94	100	37	37	43	39	33	33	34
やがた	风	GK	球队Lv.34以上	27	94	99	36	36	45	38	33	33	34
かまど	林	DF	球队Lv.38以上	30	100	106	35	43	46	41	35	35	33
がり	火	GK	球队Lv.38以上	30	100	106	35	43	46	41	35	35	33
むくと	林	MF	球队Lv.38以上	30	100	106	35	43	46	41	35	35	33
はりつじ	林	GK	球队Lv.41以上	33	129	104	44	48	32	39	33	44	40
きんたろう	山	MF	球队Lv.41以上	33	130	105	45	47	33	40	34	45	40
かいおう	林	MF	球队Lv.55以上	44	136	141	47	47	52	47	47	47	47

挖人墙脚

姓名	属性	位置	所属球队	招募条件	初期Lv.	初期能力值								
						GP	TP	脚法	身体	控球	防守	速度	体力	斗志
ブラッド	山	MF	尾义斗	第4章以后	7	86	96	22	20	25	21	20	25	28
ゆうこく	林	FW	尾义斗	第4章以后	7	77	85	32	23	23	21	23	23	23
イノシシ	火	GK	野生	第4章以后	13	112	91	32	41	21	27	22	32	25
カメレオン	风	MF	野生	第4章以后	13	92	102	27	29	33	31	25	25	23
ゴリラ	山	FW	野生	第4章以后	13	113	92	33	34	23	28	24	50	26
サル	风	MF	野生	第4章以后	13	92	102	27	29	33	31	25	25	23
チーター	风	FW	野生	第4章以后	13	92	99	25	26	28	23	40	26	25
ニワトリ	火	MF	野生	第4章以后	13	109	117	28	25	27	28	27	31	34
パンダ	火	FW	野生	第4章以后	13	91	101	26	28	32	30	25	25	22
ヘビ	林	FW	野生	第4章以后	13	92	102	27	29	41	31	25	25	23
ライオン	山	DF	野生	第4章以后	13	113	93	34	39	24	28	25	38	27
ワシ	风	MF	野生	第4章以后	13	92	99	25	26	28	23	36	26	25
あらた	火	FW	御影专农	第5章以后	18	109	119	31	35	38	36	30	30	27
いわお	火	MF	御影专农	第5章以后	18	107	117	30	33	37	34	28	28	26

问答 浙江 李安迪 NDS版《狼与香辛料》能否一直玩下去？（不能，只有一年）
男17岁，浙江省温州市龙湾区，325001

姓名	属性	位置	所属球队	招募条件	初期Lv	初期能力值								
						GP	TP	脚法	身体	控球	防守	速度	体力	斗志
きょう	山	DF	御影专农	第5章以后	18	130	106	36	37	24	30	25	36	28
せり	风	FW	御影专农	第5章以后	18	108	118	31	33	38	35	29	29	26
たけし	林	GK	御影专农	第5章以后	18	113	121	32	32	32	32	32	32	32
つよし	火	DF	御影专农	第5章以后	18	113	120	31	31	31	31	31	31	31
ながとも	火	FW	御影专农	第5章以后	18	130	106	36	37	24	30	25	36	28
のり	林	DF	御影专农	第5章以后	18	130	106	36	37	24	30	25	36	28
ばく	火	MF	御影专农	第5章以后	18	130	106	40	41	24	30	25	36	28
かとう	山	DF	战国伊贺岛	第8章以后	29	146	152	37	39	45	41	35	42	32
きど	风	GK	战国伊贺岛	第8章以后	29	170	145	43	52	30	35	31	45	35
きりがくれ	火	FW	战国伊贺岛	第8章以后	29	154	161	39	39	43	39	43	39	39
ゴエモン	火	DF	战国伊贺岛	第8章以后	29	171	145	44	50	31	39	32	44	36
じらいや	山	DF	战国伊贺岛	第8章以后	29	171	145	44	46	31	36	32	44	36
はつとり	林	MF	战国伊贺岛	第8章以后	29	154	160	39	39	39	39	39	39	39
ふうま	山	MF	战国伊贺岛	第8章以后	29	147	153	36	40	48	42	36	36	33
ももち	林	GK	战国伊贺岛	第8章以后	29	154	160	39	39	39	42	39	39	39
やぎゅう	林	FW	战国伊贺岛	第8章以后	29	147	153	39	40	46	42	36	36	33
えな	风	FW	帝国学园	第9章以后	29	138	144	42	42	42	42	42	42	42
おおくす	山	FW	帝国学园	第9章以后	29	132	138	40	38	40	35	48	40	38
げんおう	火	GK	帝国学园	第9章以后	29	140	147	44	44	44	52	44	44	52
ごじょう	林	DF	帝国学园	第9章以后	29	139	145	43	43	43	43	43	43	43
さきやま	火	MF	帝国学园	第9章以后	29	133	139	40	39	41	36	49	41	39
さくま	林	FW	帝国学园	第9章以后	29	134	139	42	46	55	47	42	42	39
しぶき	风	MF	帝国学园	第9章以后	29	138	144	42	42	44	42	42	42	42
じもん	林	FW	帝国学园	第9章以后	29	139	146	47	44	44	44	44	44	44
だいでん	山	DF	帝国学园	第9章以后	29	158	132	50	58	38	42	38	50	42
どうめん	风	MF	帝国学园	第9章以后	29	134	139	42	46	52	47	44	42	39
なるかみ	风	MF	帝国学园	第9章以后	29	133	139	41	44	54	47	41	41	38
ばんじょう	林	DF	帝国学园	第9章以后	29	133	139	41	44	51	47	41	41	38
ひょうどう	林	DF	帝国学园	第9章以后	29	132	138	40	44	50	46	42	40	38
へんみ	风	MF	帝国学园	第9章以后	29	134	139	45	46	52	47	42	42	39
むくもと	风	FW	帝国学园	第9章以后	29	138	144	42	44	42	42	42	42	42
おおごい	火	MF	千羽山	第9章以后	32	176	191	43	36	35	38	35	44	50
しおたに	火	DF	千羽山	第9章以后	32	165	171	41	41	41	41	41	41	41
すみの	山	DF	千羽山	第9章以后	32	165	171	41	41	41	41	41	41	41
だいち	风	MF	千羽山	第9章以后	32	165	171	41	41	41	41	43	41	41
ふくい	林	DF	千羽山	第9章以后	32	181	156	45	47	32	43	32	45	37
まきや	山	DF	千羽山	第9章以后	32	182	157	48	50	35	40	35	46	38
いしい	风	DF	木户川	第10章以后	35	174	180	43	43	43	43	43	43	43
くろべ	山	DF	木户川	第10章以后	35	194	168	50	54	38	41	37	53	41
だんどう	林	DF	木户川	第10章以后	35	174	180	43	43	43	43	43	43	43
つとむ	山	FW	木户川	第10章以后	35	188	203	42	40	38	45	38	48	52
とびやま	风	MF	木户川	第10章以后	35	169	174	43	39	41	38	54	41	39
とも	风	FW	木户川	第10章以后	35	169	175	43	39	42	38	54	42	40
なかい	山	DF	木户川	第10章以后	35	193	166	48	53	36	40	35	48	40
なんざん	火	GK	木户川	第10章以后	35	175	181	44	44	44	47	44	44	44
にしがき	火	DF	木户川	第10章以后	35	168	172	40	44	51	47	44	41	39
ふかざわ	山	DF	木户川	第10章以后	35	193	166	48	50	36	40	35	48	40
まさる	火	FW	木户川	第10章以后	35	169	174	45	46	52	48	42	42	40
まもりの	林	MF	木户川	第10章以后	35	167	172	40	44	50	46	40	40	38
みつむね	林	DF	木户川	第10章以后	35	193	167	49	51	37	40	36	49	41
めがわ	林	DF	木户川	第10章以后	35	168	172	40	44	52	47	41	41	39
もぎ	林	MF	木户川	第10章以后	35	175	181	44	44	44	44	44	44	44
やかた	林	MF	木户川	第10章以后	35	168	172	40	44	51	47	41	41	39
あつた	山	DF	雷门OB	通关后	38	146	148	44	48	58	51	45	45	43
いかり	火	MF	雷门OB	通关后	38	147	152	47	43	45	42	56	46	44
かけやま	火	DF	雷门OB	通关后	38	153	158	48	48	48	48	48	48	48
かみむら	风	DF	雷门OB	通关后	38	147	152	47	43	47	42	58	46	44

攻略研究

PSP3000要出了？！那以后2000是不是就没啥自制软件了？（早着呢，放心）
男，18岁，河北省唐山市路北区龙泉西里小区，063020
河北 王鹏

姓名	属性	位置	所属球队	招募条件	初期Lv	初期能力值								
						GP	TP	脚法	身体	控球	防守	速度	体力	斗志
こうじ	山	MF	雷门OB	通关后	38	170	145	53	54	40	44	40	53	45
すがた	火	MF	雷门OB	通关后	38	155	160	49	49	49	49	49	49	49
テーラー	山	MF	雷门OB	通关后	38	154	160	49	49	49	49	49	49	49
なかま	林	MF	雷门OB	通关后	38	147	149	45	50	56	52	46	46	44
はいじん	林	FW	雷门OB	通关后	38	147	149	45	50	56	52	46	46	44
バトラー	林	MF	雷门OB	通关后	38	154	160	49	49	49	49	49	49	49
ビルダー	火	FW	雷门OB	通关后	38	172	146	54	68	42	45	42	54	46
マスター	风	FW	雷门OB	通关后	38	147	149	55	50	56	52	46	46	44
みちば	风	FW	雷门OB	通关后	38	146	151	46	42	44	40	54	45	43
アキレス	山	FW	世宇子	通关后	38	178	183	47	43	48	42	56	48	44
アテナ	林	MF	世宇子	通关后	38	179	184	51	44	47	43	63	48	45
アポロン	林	DF	世宇子	通关后	38	179	184	47	43	46	43	63	47	44
アルテミス	风	MF	世宇子	通关后	38	179	182	49	51	56	53	50	47	45
アレス	山	DF	世宇子	通关后	38	204	177	55	56	42	49	42	58	47
イカロス	风	GK	世宇子	通关后	38	185	191	50	49	49	49	49	49	49
クロノス	林	DF	世宇子	通关后	38	204	176	54	56	42	45	42	54	46
ディオ	风	DF	世宇子	通关后	38	179	182	46	51	59	53	50	47	45
デメテル	火	FW	世宇子	通关后	38	198	214	53	45	43	47	43	53	57
ヘパイス	火	DF	世宇子	通关后	38	204	177	55	59	43	49	42	55	47
ヘラ	火	MF	世宇子	通关后	38	186	191	49	49	49	53	49	49	49
ヘラクレス	火	DF	世宇子	通关后	38	204	176	54	59	42	45	42	54	46
ヘルメス	林	MF	世宇子	通关后	38	179	184	47	43	46	43	63	47	44
メドゥーサ	山	MF	世宇子	通关后	38	178	181	45	50	56	52	46	46	44

全国联赛四支强队全球员必杀技资料

战国伊贺岛				
[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]
いでうら	(S)ホークショット(风)	(S)ツインブースト(火)	(B)ハーヴェスト(林)	(D)じごくぐるま(山)
かとう	(B)しこふみ(山)	(S)コンドルダイブ(风)	(S)メテオアタック(火)	(D)ムーンサルト(风)
きど	(B)コイルターン(风)	(B)おんりょう(林)	(C)パワーシールド(火)	(C)つむじ(风)
きりがくれ	(S)つちだるま(山)	(D)どくぎりのじゅつ(风)	(D)ざんぞう(林)	(S)ほのおのかざみどり(火)
こうが	(D)ぶんしんフェイント(林)	(S)ファントムシュート(林)	(B)ドッペルゲンガー(林)	(S)ぶんしんシュート(林)
こうさか	(D)ざんぞう(林)	(B)くものいと(林)	(B)かげぬい(林)	(S)ぶんしんシュート(林)
ゴエモン	(B)しこふみ(山)	(B)かげぬい(林)	(B)フェイクボール(林)	(D)モグラフェイント(山)
さるとび	(D)モンキーターン(山)	(S)つちだるま(山)	(D)ざんぞう(林)	(D)ムーンサルト(风)
じらいや	(B)しこふみ(山)	(D)どくぎりのじゅつ(风)	(B)かげぬい(林)	(B)くものいと(林)
たきがわ	(B)ドッペルゲンガー(林)	(D)ざんぞう(林)	(B)くものいと(林)	(B)かげぬい(林)
はちや	(S)ダイナマイトシュート(火)	(D)しっぷうダッシュ(风)	(S)ぶんしんシュート(林)	(D)ざんぞう(林)
はつとり	(D)ざんぞう(林)	(S)ぶんしんシュート(林)	(D)しっぷうダッシュ(风)	(B)かげぬい(林)
ふうま	(B)くものいと(林)	(D)ざんぞう(林)	(D)カマイタチ(风)	(B)ハリケーンアロー(风)
ふじばやし	(B)かげぬい(林)	(D)ぶんしんフェイント(林)	(D)ごりむちゅう(山)	(S)つちだるま(山)
ももち	(C)つむじ(风)	(D)ぶんしんフェイント(林)	(S)ぶんしんシュート(林)	(C)ゆがむくうかん(林)
やぎゅう	(S)ぶんしんシュート(林)	(B)クイックドロウ(林)	(B)かげぬい(林)	(S)ほのおのかざみどり(火)

千羽山				
[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]
あやの	(C)まきわりチョップ(山)	(C)こがらし(风)	(C)むげんのかべ(山)	(B)うしろのしょうめん(山)
いくい	(D)モグラフェイント(山)	(S)シャインドライブ(火)	(B)キラースライド(林)	(B)スピニングシュート(风)
いぬかい	(B)クイックドロウ(林)	(B)うしろのしょうめん(山)	(D)モンキーターン(山)	(B)サイクロン(风)
おおごい	(S)クンフーヘッド(林)	(D)カマイタチ(风)	(C)ワイルドクロー(山)	(C)フルパワーシールド(火)
くさお	(B)キラースライド(林)	(B)うしろのしょうめん(山)	(D)スーパーアルマジロ(山)	(S)クンフーヘッド(林)
しおたに	(B)ハーヴェスト(林)	(S)グレネードショット(火)	(B)うしろのしょうめん(山)	(C)むげんのかべ(山)
すみの	(B)うしろのしょうめん(山)	(S)クンフーヘッド(林)	(D)たつまきせんぷう(风)	(S)ラン・ボール・ラン(林)
せりざわ	(B)うしろのしょうめん(山)	(B)かごめかごめ(山)	(D)しっぷうダッシュ(风)	(S)クンフーヘッド(林)
だいち	(D)モグラフェイント(山)	(S)ラン・ボール・ラン(林)	(B)コイルターン(风)	(B)ブレードアタック(风)
たねしまる	(S)シャインドライブ(火)	(D)カマイタチ(风)	(D)しっぷうダッシュ(风)	(B)うしろのしょうめん(山)

问答 山东 王磊
请问从外省寄回函到北京要多少钱邮票？（好像是1.2元）
男，18岁，山东省诸城一中，QQ：445936278

千羽山				
[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]
はらの	(S)ラン・ボール・ラン(林)	(D)たつまきせんぷう(风)	(D)モグラフェイント(山)	(S)シャインドライブ(火)
ふくい	(B)しこふみ(山)	(B)ホーントレイン(山)	(D)どくぎりのじゅつ(风)	(B)ハーヴェスト(林)
ふじ	(S)かみかくし(山)	(B)スーパースキャン(林)	(S)ターザンキック(山)	(D)カマイタチ(风)
まきや	(B)ハーヴェスト(林)	(D)じごくぐるま(山)	(B)しこふみ(山)	(C)むげんのかべ(山)
やまね	(D)カマイタチ(风)	(B)ハーヴェスト(林)	(B)スピニングシュート(风)	(C)キラーブレード(林)
よねやま	(D)モグラフェイント(山)	(B)スピニングシュート(风)	(B)うしろのしょうめん(山)	(D)カマイタチ(风)

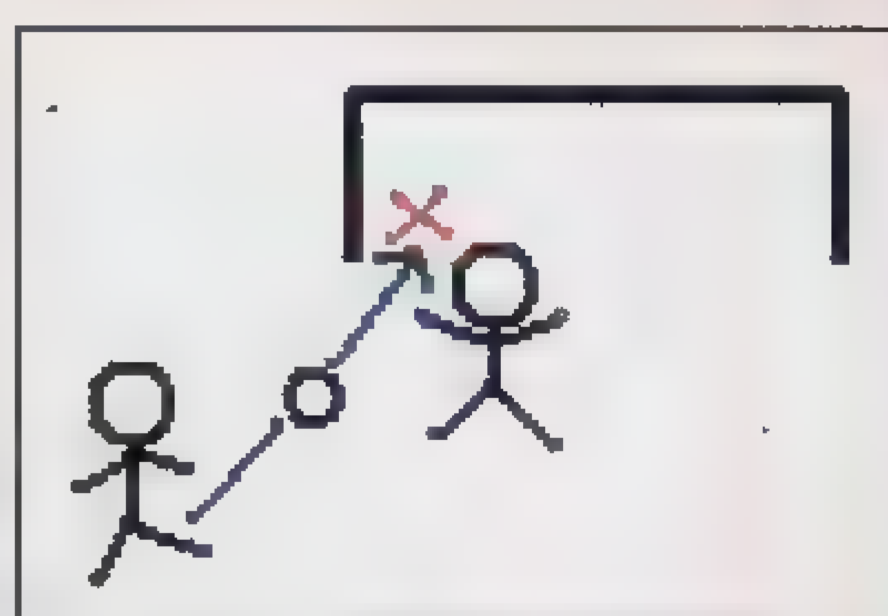
木戸川				
[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]
いしい	(B)キラースライド(林)	(B)スピニングシュート(风)	—	—
くろべ	(B)コイルターン(风)	(B)ハリケーンアロー(风)	(S)メテオアタック(火)	—
だんどう	(D)ダッシュアクセル(山)	(B)ブレードアタック(风)	(D)ムーンサルト(风)	—
つとむ	(B)スピニングシュート(风)	(S)バックトルネード(风)	(D)ジャッジスルー(火)	(S)トライアングルZ(火)
とびやま	(D)ムーンサルト(风)	(S)バックトルネード(风)	(B)クイックドロウ(林)	—
とも	(D)ムーンサルト(风)	(S)バックトルネード(风)	(B)キラースライド(林)	(S)トライアングルZ(火)
なかい	(S)おんりょう(林)	(B)ブレードアタック(风)	—	—
なんざん	(C)タフネスブロック(山)	(C)カウンターストライク(火)	—	—
にしがき	(D)ダッシュアクセル(山)	(B)スピニングシュート(风)	(S)ひゃくれつショット(林)	—
ふかざわ	(D)ダッシュアクセル(山)	(D)ジャッジスルー(火)	(S)おんりょう(林)	—
まさる	(S)トライアングルZ(火)	(D)イリュージョンボール(林)	(S)グレネードショット(火)	(D)ブーストグライダー(火)
まもりの	(D)たつまきせんぷう(风)	(B)スピニングシュート(风)	—	—
みつむね	(B)スピニングシュート(风)	(B)アースクエイク(山)	(S)クンフーヘッド(林)	—
めがわ	(B)クイックドロウ(林)	(B)ハリケーンアロー(风)	(D)ムーンサルト(风)	—
もぎ	(S)ホークショット(风)	(D)イリュージョンボール(林)	(S)ツインブースト(火)	—
やかた	(D)ブーストグライダー(火)	(S)ホークショット(风)	—	—

世宇子				
[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]
アキレス	(D)のろい(林)	(B)ブレードアタック(风)	(B)さばきのてっつい(火)	(S)ディバインアロー(风)
アテナ	(D)ダッシュストーム(风)	(S)リフレクトバスター(山)	(B)スーパースキャン(林)	(D)スーパースキャン(林)
アフロディ	(S)ゴッドノウズ(风)	(D)ヘヴンズタイム(风)	(B)さばきのてっつい(火)	(S)ディバインアロー(风)
アポロン	(B)さばきのてっつい(火)	(S)シャインドライブ(火)	(D)マジック(林)	(D)ダッシュストーム(风)
アルテミス	(D)ヘヴンズタイム(风)	(S)ディバインアロー(风)	(D)イリュージョンボール(林)	(B)ドッペルゲンガー(林)
アレス	(B)さばきのてっつい(火)	(B)おんりょう(林)	(D)ジャッジスルー(火)	(D)じごくぐるま(山)
イカロス	(S)ホークショット(风)	(D)たつまきせんぷう(风)	(B)スピニングシュート(风)	(D)ヘヴンズタイム(风)
クロノス	(D)ヘヴンズタイム(风)	(S)クンフーヘッド(林)	(D)イリュージョンボール(林)	(D)ダッシュアクセル(山)
ディオ	(B)メガクエイク(山)	(D)ジグザグスパーク(风)	(B)アースクエイク(山)	(S)リフレクトバスター(山)
デメテル	(S)リフレクトバスター(山)	(D)ダッシュストーム(风)	(S)ディバインアロー(风)	(B)ホーントレイン(山)
ヘパイス	(D)ダッシュストーム(风)	(S)サイコショット(林)	(S)ファイアトルネード(火)	(S)ほのおのかざみどり(火)
ヘラ	(S)ディバインアロー(风)	(S)リフレクトバスター(山)	(B)キラースライド(林)	(D)ジャッジスルー(火)
ヘラクレス	(B)しこふみ(山)	(B)アースクエイク(山)	(D)ジャッジスルー(火)	(B)メガクエイク(山)
ヘルメス	(D)ヘヴンズタイム(风)	(B)さばきのてっつい(火)	(B)サイクロン(风)	(C)つむじ(风)
ポセイドン	(C)つなみウォール(风)	(C)ギガントウォール(山)	(B)ザ・ウォール(山)	(B)しこふみ(山)
メドゥーサ	(S)スネークショット(山)	(B)くものいと(林)	(D)じごくぐるま(山)	(S)フリーズショット(林)

不用必杀技踢出必进球



这招没什么观赏性但成功率极高的射门技巧，是由翔武同学在与里世宇子交锋的练级道路上悟到的。方法很简单，多练习几次就能找到感觉。将球传到一名埋伏在禁区附近并且控球数值不错的前锋脚下，然后前锋朝门将站位的反方向带球（门将站在靠左侧的位置就向右边带球，靠右就向左带球），在禁区内可能还需要使用必杀技过掉一到两名的防守后卫，和门将形成差不多如右图（Hand-painted by 翔武）所示的一对一单刀机会就基本上大功告成了。此时点击门框内选择射门，只要把射门的方向调整成近角射门，这样的话即便是使用不消耗TP的普通射门都能踢进去球门，因为门将根本来不及做出扑救的反应。



《三国志大战天》是一部能够充分展现玩家战略才华的策略型游戏,游戏中出现的武将个性鲜明、分别都有独自的必杀技,并分属不同阵营;魏、蜀、吴、群雄四方势力各有能人担任军师,得以安邦定国;兵种、属性、阵营、士气等要素掺杂在一起,让玩家有更多选择的空间,可以尽情施展自己的指挥能力。 文责/蔬菜汁 美编/伟哥





挽貂蝉把酒言欢,破吕布虎踞雄关!

本作中会出现212张卡片,加入了品级和头衔等要素,游戏的耐玩性大大提高。下面笔者会和大家分享一些游戏中发现的小心得,希望对喜欢这部游戏的玩家们有所帮助,也希望大家通过回函卡来和小编们交流一番。

兵种概述

本作中共有5个兵种,分别是骑兵、枪兵、弓兵、攻城兵和步兵,其中骑兵、枪兵、弓兵是普通兵种,大多数卡片都属于此类,而攻城兵和步兵属于战略兵种,在卡片中是少数派,下面就各兵种的能力和特点为大家作一详细介绍。

骑兵 (机动3/攻城1)

骑兵的特殊技是突击,当两队骑兵互相以突击碰撞的时候相互损耗,而攻击其侧部时则会给敌人以相当的打击,在发动突击引起高速冲击后,不会被弓兵射到。骑兵克弓兵,惧枪兵。



枪兵 (机动1.5/攻城2)

枪兵的特殊技是枪击,有的玩家以为枪击只对骑兵构成威胁,其实枪兵的枪击可以对任何兵种都产生比较大的打击,不过在枪击遇到骑兵的突击技时会产生迎击瞬间,对骑兵产生1/3HP以上的伤害。枪兵克骑兵,惧弓兵。

弓兵 (机动2/攻城2)

弓兵的特殊技是走射,由于设计上发动的十分复杂,所以弓兵的特殊技在三个主要兵种中是最没有特色,也是使用频率最低的。因为触笔操作不像键盘操作可以瞬间控制多个兵种,所以即使有玩家使用弓兵,也只是将其停放在某个位置,而手动微操其它比较更易控制的枪兵或骑兵。

攻城兵 (机动1/攻城3)

在所有兵种中,攻城兵的速度是最慢的,不过它对城墙的杀伤力也是最大的,所以攻城兵出动的时候必须保证其周边的安全,最好是在地图上的敌人已经全灭或大部全灭时再出击,之所以将其称为战略兵种,是因为攻城兵在使用得当的情况下可以起到瞬间逆转的效果,另外值得一提的是,在我方攻城兵出动的时候,会牵动敌方地图上的全部乃至大部分兵力,所以有时候也会成为牵动敌人兵力的一大战术。

步兵 （机动2/攻城2）

步兵的机动力和攻城力都比较平均，不过也正因为没有特点，步兵也是最没有什么用处的兵种（个人意见），因此，步兵的使用率也是最低的。



地形

游戏中地形这个貌似不太重要的要素被很多玩家所忽略，下面就结合5种地形来详细说明一下它们在游戏中的相关作用。这些地形在游戏中往往占到了我方地图的1/3左右，如果能很好的利用的话，是一个能够发挥出相当辅助作用的战略工具。

流沙

进入到流沙的范围内以后，所有的兵种的机动力都会降低一半，所以，对攻城兵和枪兵来说，是非常要命的陷阱。玩家可以利用敌方武将出现在流沙后面的时候，将弓兵布置在流沙的对面，CPU不会绕行只会笔直的冲过来，不过这需要对时机有一定的把握。

河

与流沙有着相同的作用，将会大大降低各兵种的移动速度，使用此地型的方法和战术也与流沙大同小异。

森林

森林对骑兵的影响比较大，骑兵在森林地形不能突击，对其它兵种的妨碍倒不会很多，所以，可以充分利用森林来制约敌骑兵部队，并根据战况对其进行战略打击。

燃烧之地

俗称“火坑”,从它上面经过的时候,不但会降低一定的速度,而且还会受到相当的伤害,伤害的数值比攻城时受到的兵员损伤稍高。在锻炼之章可以充分利用CUP不会绕行的特点，将其诱导至火坑处消耗其有生力量。

毒沼

毒沼是几个地形中最为可怕的，在战略之章的云南、建宁附近会有一定出现的几率，踏上了毒沼也就意味进入了不归之路，不但移动速度趋近0，并且还要饱受HP缓慢降低的痛苦。



战略之章

在之前一狼同学为大家介绍的《三国志大战天》的介绍中，虽然也介绍过，全部战略之章共有六章，每一章都有3个分支模式，在将前2个分支打通后才会进入第3个分支，而第3个分支的难度也会非常的高。但是其实在第六章《天下三分》之后还有一章《战乱》，玩家可以随机选择城池和武将，然后目标直指全国制霸。

锻炼之章

在“锻炼之章”中有“战术指南”和“锻炼实习”两种选项，“战术指南”中会教给大家兵种相克、军师的使用等基础的常识，虽然很多玩家都会对之嗤之以鼻，但其实只要看完教学模式中的全部几个章节之后就可以得到6、



7张卡牌，也就是所谓的空手套白狼，其实还是很有价值的。

"锻炼实习"模式中，共分为普、难、激三种难度，普通难度有20关，难模式有40关，激模式有20关。将普通难度打通后会出现难模式，难模式打通后会出现激模式。每种模式中根据对战的结果，可以得到S、A、B等三种评价，虽然同是S级评价，可是难度越高取得S级评价的分数也越低。得到S级评价后，还会拥有一项称号。

战略之章与锻炼之章的胜利规则有所不同，在战略之章中必须将敌城墙攻破才能获胜，而锻炼之章则不同，只要我方的HP比对方多，即使不攻破敌城墙也没有关系，所以玩家在比赛规则不同的时候也要根据情况来制定相应的战术。

战术与作战心得

很多玩家都在执拗的追求诸如吕布般（武10+）拥有最高武力的王牌卡片，于是，时间就在不断的刷卡片中慢慢耗去了，其实，在留名青史的许多经典战例都是以弱胜强，所以玩家大可在战术打法和排兵布阵上研究一番，必可获得更大的快乐和满足，以下将介绍几个笔者喜欢的战术，给玩家作为参考。因为玩家取得



的卡牌有所不同，所以以下只介绍出击兵种、出阵位置和行军路线，不标识具体武将。

很多玩过上代三国志大战的老玩家都喜欢使用卡组，当然这是在玩家对战的情况下，如果在与CPU进行战斗时，必须根据敌人的阵容做出变化，千万不要拘泥于自己喜欢的卡组，做到知己知彼、敌变我变。

战术解明

一般来说，布阵方略分为出击战术和守城战术两种。

出击战术：是我方武将全部或大部为克制敌兵种的时候，将武将布置在敌相应武将的正前方，在开战后的短时间内破袭敌阵，然后攻击敌城墙的一种战术，不过出击战术大多只能在敌弱我强时使用，目的是为了减少不必要的时间。



守城战术：更准确的说其实应该是守株待兔战术，并不是单纯意义上的只守不攻，而是等敌人逼近我方城墙后快速选择出击，将我方武将重叠在敌方武将之上，进行1对1的单挑(每场战斗中当敌我武将重叠时有2次以上的机会进入单挑），将敌人击破后利用拥有高速技能的攻城兵展开反攻的战术，实施此战术有几点要留意的地方，首先，选择单挑的武将时兵种最好对敌残存兵种产生克制作用；其次，一定要将敌人歼灭，若让其逃回城内，对我方攻城会造成很大的障碍。

作战心得一：破伏兵

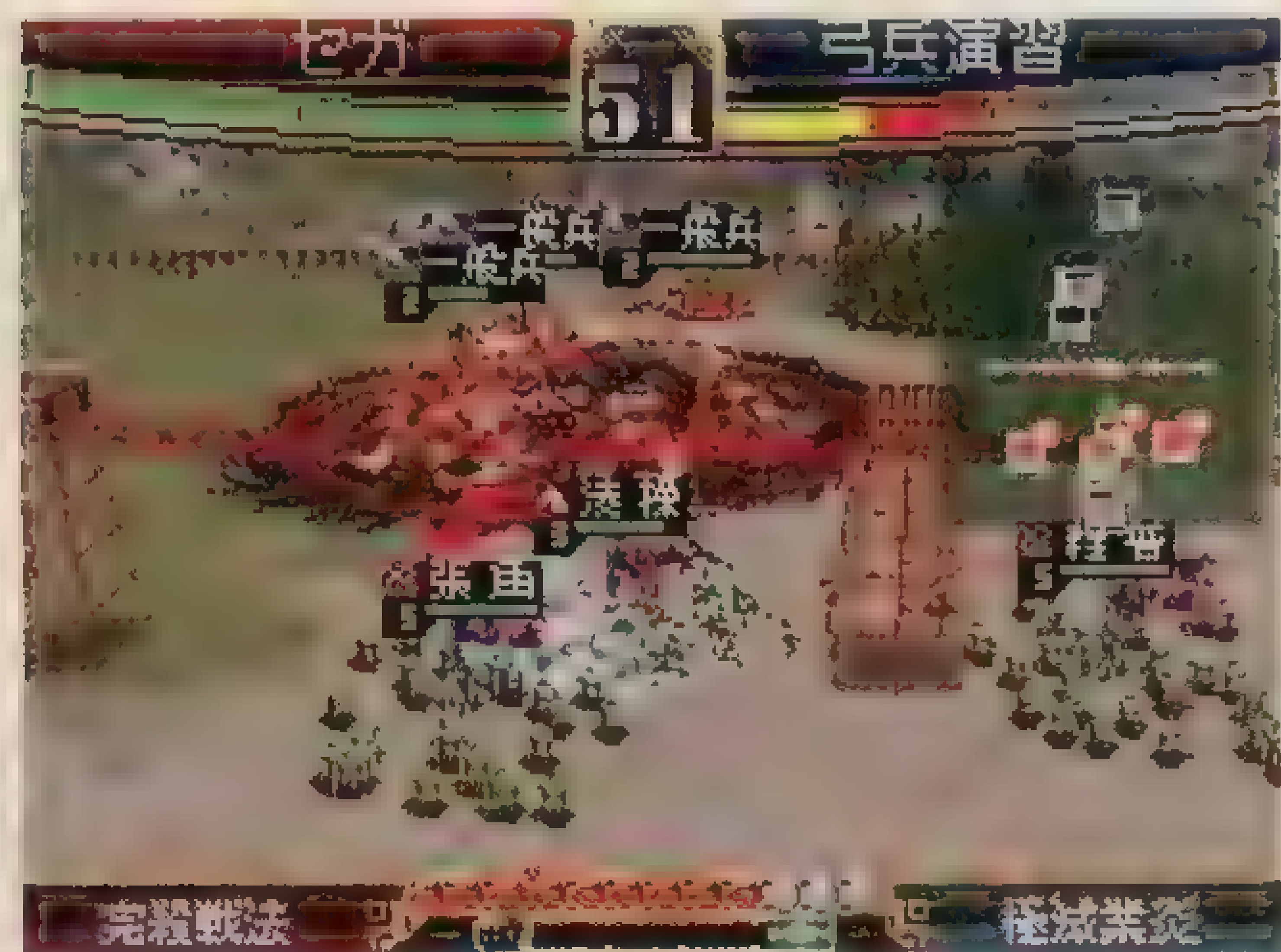
VS CPU：一般情况下，我方出阵为少数精锐而敌方有伏兵的时候，正好为敌所克制，不易获胜，不过若合理安排，也可以有很大的概率来赢取战斗的胜利。

首先，敌方有伏兵的情况下，在地图上显现的兵力不会太多，可以利用守城战术，待敌

人冲到城下后与其单挑破之，然后在我方战场歼灭残敌，注意一定不要沿着敌人逃跑的路线进行追击，敌方一般会将玩家向伏兵处吸引；将除了伏兵之外的敌人消灭后就要进行第二部了，攻城兵出击，注意沿着刚才的非战斗区域行走，因为虽然伏兵移动的非常慢，但是他们却会向正在战斗的武将处进行寸移，敌人的伏兵一定会向我方阵地前进，当我攻城兵到达敌城墙后，伏兵就赶不及了。

VS 玩家：因为伏兵的武力都不是很高，所以一般玩家即使选择伏兵出击的话，也只会出现1、2名，按照一般常识，对伏兵可以使用栅栏令其撞上后现形，不过在真人PK时并不实用，反而还会耗费掉不必要的武将点，降低我方的攻击力。先分析一下敌方使用伏兵的意图，不难发现无外乎两个，一是守城，在我方攻城时扰乱我方作战节奏，二是伺机歼灭我方智低武高的猛将(遇伏必死），形成局部的战略优势，所以我们也可以用两种方法破敌，一是用智力高的武将踩雷，即使被伏兵伏击也不会损失太多，二是索性用攻城兵踩雷，当然这是在我方有两个攻城兵以上军力或是没有智力太高武将情况下的下下之策，用战略兵种踩雷用普通兵种歼灭现形的伏兵后攻打城墙，总比敌城墙一直不破要好得多吧。

另外需要说一下的是，伏兵遇到伏兵的时候会互相产生中伏的效果，哪一方的智力更高的话受到的打击就越少，不过以伏兵碰伏兵在真人PK时是不常见到的，也是最得不偿失的。



作战心得二：攻城

不管敌人的武将被击败多少次，如果城墙分毫不损的话一样不能获胜，这也是本作的一大特点之一。所以如何巧妙的攻陷敌人的城墙也就成为玩家们比较感兴趣的事情。



位于城墙中央的城门是最脆弱的，若攻打城墙可以毁灭其2HP的话，同样的打击放在城门处将会得到-3HP甚至-3.5HP的效果。

要根据战况的不同来制定进攻敌城墙的哪个位置，战场上没有残敌，且敌复活时间都在20秒以上时，可以攻其城门，以获得最佳的破城效果；当有部分残敌或敌人马上就要复活而我方一定要采取进攻的话，建议放弃比较薄弱的敌城门，而进攻位于敌两侧的城墙，这样就会使敌分兵，我方可以集中兵力守护至少一处的攻城兵，并让敌长途奔袭，两点不能相顾。

作战心得三：武将技

除了攻城兵和地形以外，另一个抢眼的战略要素就是武将技了，比较强力的武将技有吕布的天下无双（士气6）、张鲁的五斗米道（士气4）、大乔的大流星仪式（士气7）、鲁肃的突击兵召唤（士气4）和袁术的自爆（士气3）、左慈的变化之术（士气3）。

可以以拥有特殊武将技的武将为主力，使用不同的战术攻击敌人。如吕布的天下无双，可以瞬间将武力、速度提升将地图上的敌人一举击破；左慈的变化之术则可变化为敌方武力最高的武将，性价比最高；袁术的自爆虽然自身使用完也会撤退，但是却可以对周身的所有武将构成伤害，使用时机合理的话，可以将复数以上的敌低智力武将一举击破；大乔的大流星仪式虽然需要一定的准备时间，不过一旦发动的话，相当于一个骑兵级的武将无妨碍不断攻城的效果，只要不被干扰，此技能会一直延续到城墙被攻破为止；张鲁的五斗米道可以令我方一人复活，妙处自不必多说；鲁肃的突击兵召唤，如果在守护得当的情况下可以不断释放出突击兵攻击敌人的城墙，相当于多了一名强力武将做帮手。

剑と魔法と学園モノ。

《剑与魔法与学园》是一款由玩家自己来创建角色并且组建队伍进行迷宫探险的RPG游戏。其中3D类型的迷宫设计是一大特色，迷宫中的各种陷阱设计更是让人避之不及……估计从 MD时期走过来的老玩家们都会有些感慨吧（让人回想起了当年的光明与黑暗1代）。本次为大家介绍的是关于学科、职业以及必杀技等的研究，敬请欣赏。 □文责/零羽 □美编/伟哥



剑与魔法与学园

PSP RPG ●ACQUIRE●2008.6.26 ●1人/5040日元●683K

魔法学园全学科大考察！

战士

从LV与命中率的成长上来看，战士是全部学科中最快的一个！并且，战士这个学科可以装备的武器种类也是十分的丰富。在游戏初期，战士所能够发挥的战绩也是最显著的。尤其是对于初级水平的玩家来说，可能都会对战士有所偏爱吧……不过，需要频繁的更换装备的战士也是比较“难养”的，在游戏的中后期，战士的活跃程度将渐渐地下降。

魔术士

拥有着地图、瞬移、浮游等等对迷宫探索非常有帮助的辅助魔法。可以说是一个能从游戏的序章开始一直用得到最后通关的学科……魔术士的最大特技、魔法倍加，只需要1回合的蓄力时间，就可以产生将数只比较杂鱼的敌人一击必杀的效果。另外，魔术士还可以装备弓箭，来进行物理攻击。虽然不能指望其攻击能够对敌人造成多大的伤害，



但是、至少可以很有效的节约MP，来辅助战士等一线人员。

僧侣

僧侣这个学科基本上就是个“奶妈”职业。虽然也可以装备棒系的武器（注：天使、妖精、精灵等种族无法装备此类武器），但毕竟不能与纯战斗人员相比……僧侣的优势之一便是其在迷宫中行走时，可以回复全等级的MP1点。如此一来，也就间接的弥补了MP不足的问题。另外，从HP与命中率的成长上来看，僧侣也比魔术士等学科要高一些。总体来说也是个比较重要的学科。

盗贼

盗贼可以说是本作游戏中一个必备的学科了。拥有较高回避率与命中率的盗贼，不但可以与战士一起作为先锋迎敌，在迷宫的探索中，其发挥的效果也是极大的。当玩家在迷宫中遇到陷阱宝箱以及无法打开的大门时，只要队伍中有盗贼在，这些问题便可迎刃而解了。需要注意的是，盗贼毕竟属于低级学科，其装备方面还是比较弱的，如果作为先锋的话，则要时刻小心，尽量让盗贼的HP保持在较高的阶段……另外，在这个“金钱=EXP”的世界中，盗贼的强夺特技也是效果倍增地……

问答 浙江 杨剑 PSP3000你们说破解要多久？（蔬菜汁：编辑部入手后再回答你）
男，23岁，浙江省九铃中路2002号一栋

司祭

司祭虽然是个可以同时使用黑·白魔法的学科，但由于习得的速度实在是“龟速”，培养起来的难度也就不言自明了……从战斗时发挥的效果来看，司祭除了使用魔法之外，物理攻击基本可以无视了……所以这个学科的实用程度真的不是很高。（如~果能够将其培养起来的话也是强的，注意、是“如果”……）不过，由于司祭在LV1时便可以鉴定道具，所以建议玩家们至少也要创建一个司祭出来放在学校里……

召唤士

召唤士这个学科属于比较特殊的一个。其所能使用的特殊魔法“召唤术”的使用条件是要在迷宫中的指定地点与等在那里的怪物缔结契约（即、进行特殊战斗，并将其击倒）。而召唤术的最大魅力便是不会占用队伍中的名额，即、召唤出来的怪物会作为第7名同伴加入队伍，一起在迷宫中冒险……另外，由于召唤出来的怪物的能力是由召唤士的LV所决定的，所以在游戏中后期，召唤兽的能力也会越来越强。



炼金术士

炼金术士是全学科中最究极的一个……当然了，并不是说炼金术士有多强，而是特指其提升LV所需的EXP很究极而已……从能力上来看，炼金术士所能够习得的魔法数量不多，而且物理攻击力也不足……除了使用炼金术外，几乎是一无是处……需要注意的是，炼金术的成功范围是该炼金术士等级+5以内，否则超出该范围的话，炼金一定会失败。所以，此学科并不推荐初级玩家使用，当大家在游戏中后期，熟练了本作的系统之后，倒也是可以来练一个炼金术士玩玩的……

超术士

超术士的最大特点便是强制取消攻击范围限制的技能。另外，超术士在武器、防具装备上的优势也不小（即，能够装备的各类武具种类很是丰富）。物理攻击方面，在游戏后期学会“真·二刀龙”后，会有一个很大的飞跃。而魔法方面，超术士也能够使用“魔法壁”等强力防御系魔法。看过上述介绍后，大家可能会觉得超术士是个很强的学科……但，全能型人才的悲哀便是无论那一项能力也不会达到最高……如果使用不当，反而会产生“负面效果”……

侍

侍可以看做是战士的高级学科。其拥有着可以攻击敌人一列的特殊技能。在与杂兵战斗时，凭借着侍那强力的物攻，可以很轻松的将杂鱼们一击必杀。在全部职业中，侍也是最先能够习得二刀流的学科。另外，在游戏后期，侍的专用武器也都是各个强力……配合相应的装备还可以令侍的攻击力进一步提升。要说侍唯一的缺点，那就是运气很低……但这一点，在各位玩家的人品补正下，也就显得不是很重要了……

修道士

修道士这个学科与之前介绍过的僧侣很是相似。不过，修道士的特长不是魔法而物攻……其实，说其擅长物攻也只不过是与魔法系学科来相比……如果是与女忍、狩人等职业相比，修道士就成为了彻底的废柴……当然了，其较高的防御力也还是不错的，如果队伍中需要肉盾的话，高等级的修道士是个不错的选择。

狩人

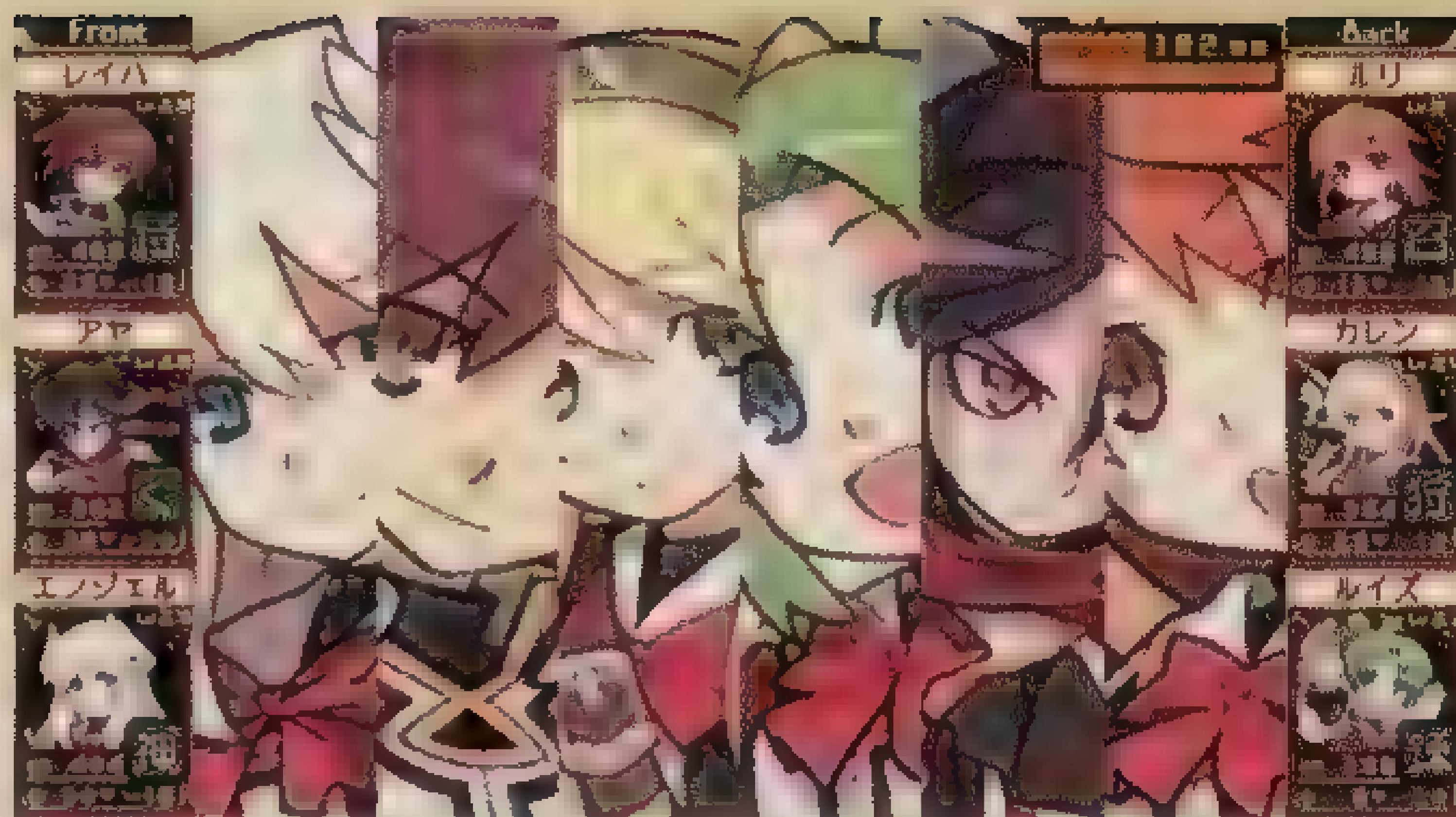
物攻虽然不及战士、侍，但辅助能力上却很有优势。狩人与修道士、忍等学科相同，都拥有超能力(青魔法?)，且狩人习得的速度也是最快的（如果不算超术士的话……）。在游戏的中后期，当狩人习得了二刀流后，便拥有了匹敌战士的强大实力。即便是在后卫，狩人同样是能够很活跃的学科，毕竟使弓用箭，才是狩人的老本行嘛……

くノー&忍

在本作中忍者这个职业被分为了女忍(くノ一)与男忍(忍)这两个学科。分别只有各个种族的男性与女性才能选择……忍者除了拥有超高的回避率与会心一击率外，还可以使用超能力魔法。还有，忍者拥有着仅次于盗贼的“相关专业知识”，如果再配以附加相应能力的装备的话，忍者绝对可以当作一个盗贼来使用！不过，忍者的最大缺点便是LV上升很慢，在培养上确实是要花费上一番功夫的。

君主

用一个最简单的概念来理解，便是：君主=战士+僧侣。在平时的战斗中，君主可以代替战士的位置，成为队伍中的主力之一。必要的时候也能使用白魔法来进行回复……总体来说，君主真正的价值，还是其使用特技来舍身保护后卫同伴上……另外，如果将君主的装备以高回避特性的为主的话，其特技的效果也许还会有进一步提升。



神女

最后一个要说的职业……其实、说白了，神女就是君主的女性版。其基本能力上与君主十分相似。不过，神女的特技不是防御系的“守护”，而是攻击系的“攻击特化”。其特殊技的攻击可以无视敌人的防御力，对敌人造型极大的伤害。尤其是当神女装备了攻击回数较多的轻型武器时，效果会更加的明显。

在本作游戏中，“学科”（即，职业）的种类非常丰富，根据玩家在创建角色时所选择的性别、性格、种族以及能力点数分配等的不同，该角色可以选择的学科也会不同。另外，即便是上述各项完全相同，如果角色的种族不同的话，所选学科后的能力成长也是不同的。具体各项的分配与学科的关系，请看下面几个表格。

学科选择条件表

学科	性别	性格	力量	智慧	精神力	生命力	敏捷度	运气
战士	共通	共通	12	—	—	—	—	—
魔术士	共通	共通	—	12	—	—	—	—
僧侣	共通	共通	—	—	12	—	—	—
盗贼	共通	中立/恶	—	—	—	—	10	12
司祭	共通	善/恶	—	13	13	—	—	—
召唤士	共通	中立	—	13	13	—	—	13
狩人	共通	中立/恶	12	—	—	10	10	12
炼金术士	共通	善/恶	10	13	—	10	—	13
超术士	共通	善/恶	—	13	13	8	8	14
修道士	共通	善/中立	13	9	12	13	10	9
侍	共通	善/中立	12	13	9	12	11	9
神女	女	中立	14	9	13	14	10	10
君主	男	善	15	10	13	15	10	13
くノ一(即,女忍)	女	恶	13	11	12	13	15	15
忍	男	恶	13	12	11	13	15	15

各种族选择学科的必要BP表

	战士	魔术士	僧侣	盗贼	司祭	召唤士	狩人	炼金术士	超术士	修道士	侍	神女	君主	くノ一	忍
人类	4	4	4	5	10	14	10	12	15	16	16	20	26	29	29
精灵	5	2	2	5	6	11	13	14	13	16	16	20	25	26	26
半兽人	1	6	2	9	10	16	10	13	19	15	16	19	25	28	28

问答 浙江 李恺
怪物猎人3PSP版什么时候出？（蔬菜汁：皱眉，唱歌，啦啦啦啦）
男，18岁，浙江省丽水市莲都区万丰小区23幢

	战士	魔术士	僧侣	盗贼	司祭	召唤士	狩人	炼金术士	超术士	修道士	侍	神女	君主	くノ一	忍
新人类	7	0	1	8	2	6	20	14	13	22	20	26	31	33	32
矮人	6	6	7	0	15	15	10	15	17	24	23	27	30	30	30
妖精	7	3	5	0	10	11	12	15	15	21	20	24	28	27	27
兽人	3	5	4	6	11	18	9	14	19	16	15	20	26	27	27
龙族	0	7	7	8	16	21	8	13	24	16	18	18	24	29	29
魔族	3	0	4	7	6	12	10	8	13	15	12	19	24	26	25
天使	5	4	0	4	5	8	12	14	10	15	18	17	23	27	28

关于命中率与攻击回数

游戏中的这两项数值关系到前方主力队员能够对敌人造成的伤害的增减，尤其是攻击回数，每增加1，该名角色对敌人造成的最终伤害值都可能翻倍。其中攻击回数与命中率这两项下的数值是指：角色每提升XX级攻击回数就会加1。（什么，还是不明白，那就具体举个例子好了。如，战士的攻击回数为5，命中率为1，即表示战士这个学科的角色，每提升5级攻击回数就会加1、每提升1级命中率就会加1。）

学科	初期命中率	命中率	攻击回数
战士	5	1	5
魔术士	0	2	10
僧侣	1	1	7
盗贼	2	1	4
司祭	0	2	8
召唤士	0	2	9
狩人	3	1	6
炼金术士	0	2	10
超术士	4	2	7
修道士	4	1	3
侍	3	1	5
神女	2	1	5
君主	3	1	5
くノ一	3	1	4
忍	4	1	4

己方角色必杀技解析

利用条件

相对来说，比较鸡肋的一个必杀技。效果为消费“气力槽”（テンションゲージ）来提升同伴之间的相性值。或者是通过同伴间较高的相性值来增加获得“气力槽”的上升量。下面列出能够使用此必杀技的学科。

战术学科：战士、修道士、侍、神女、君主

盗术学科：盗贼、狩人、忍、くノ一

魔术学科：魔术士、僧侣、司祭、召唤士、炼金术士、超术士

爆裂拳

气力槽消费：50　**对象：**敌全体

条件：战术学科角色2名以上

效果：对敌方全体进行攻击，且无视耐久力。

集中炮火

气力槽消费：40　**对象：**敌方前列1队

条件：战术学科角色2名以上

效果：全员一齐攻击敌方前列1队，且攻击命中率为“必中”。

先手必胜

气力槽消费：40　**对象：**敌方任意一体

条件：队中有盗贼学科的1名角色

效果：与队中盗贼学科的角色关系很好的角色，可以使用先制攻击。

激走大逃亡

气力槽消费：10　**对象：**己方全体

条件：队中有盗贼学科的1名角色

效果：技如其名，100%确率的逃离战斗。

绝对壁召唤

气力槽消费：40　**对象：**己方全体

条件：魔术士学科角色2名以上

效果：对己方全体使用魔法防护壁，降低己方角色的伤害值。

倍化魔法阵

气力消费：50　**对象：**己方全体

条件：魔术士学科角色2名以上

效果：使用后的当回合，己方全体的魔法效果上升。

音乐鉴赏课堂

主持人/露璞 美编/伟哥



相对植松伸夫的大名气，崎元仁（Hitoshi Sakimoto）这个名字并不为很多初涉游戏音乐的玩家所熟悉。这也是可以理解的，尽管崎元仁参与过的作品超过100部，但其中很多都是低成本小作，或者由于游戏类型的限制(STG、S·RPG都是难度颇高相对小众的游戏类型）等而没有被大多数玩家所接触。但从100部这个数量上可见崎元还是很受游戏开发者欢迎的。在去年崎元仁担当的项目就接近10个，尽管其中不少项目里他并不是主要负责人。

◆音乐魔法师崎元仁



崎元仁，1969年2月26日出生于东京都，自小便是电脑、游戏、音乐的狂热爱好者。高中毕业后，88年开始在游戏业界发展；91年加入Quest会社，在那里认识了制作人松野泰己、作曲家岩田匡治以及松尾早人，后来都成为了朋友兼长期的合作伙伴。崎元仁并没有接受任何正统音乐教育，在工作之前只在学校的管乐队里呆过一段时间。高中毕业后他便投身社会，一开始是为同人游戏以及音乐杂志工作。有趣的是，早年他在作品中担当的角色更多的是音效编程相关，还为PC88写过一个经典的声音驱动程序Terpsichore。直到1993年为制作人松野泰己（FF12剧本原案）的《皇家骑士团》（Ogre Battle）作曲之后，才在玩家群中有了一定名声。

可以说崎元仁的事业成功和松野泰己是密切相关的，他跟随着松野进入SQUARE。崎元仁在SQUARE除了前面两部作品外，也参与了其他的一些作品，如1996年在SFC平台上推出的《财宝猎人G》、和大名鼎鼎的《最终幻想战略版》系列；而SE是很善于打造偶像的，简单一点说那就是指SE很会推销他们的产品和旗下的开发者。不可否认的是，崎元仁也是这种造神运动的受益者之一。

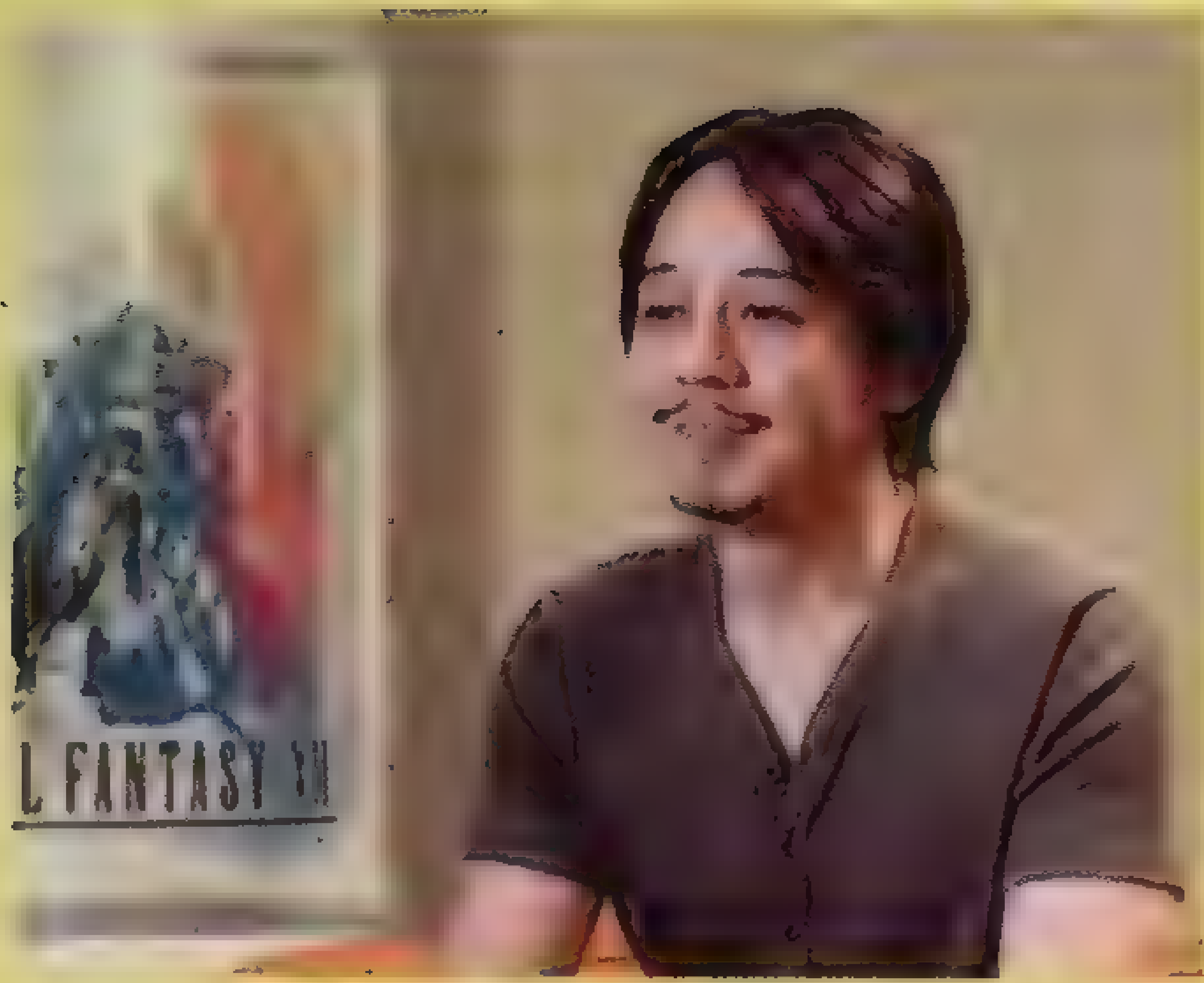
崎元仁的音乐风格主要以接近现代派的管弦乐为主，刺耳然而无可挑剔的不和谐音，不规则的节奏型以及对主题-变奏模式的充分理解及运用是其游戏音乐的主要特点。由于是松野泰己的御用作曲家，两人之间达成的默契使得崎元仁的配乐能与松野的世界观完美结合。但由于旋律方面不如植松伸夫、光田康典等作曲家那么直接与悦耳，因此崎元仁在主流群体中知名度并不高，然而在收藏者当中，崎元仁的死忠支持者并不在少数。



◆愈发成熟的崎元风格



崎元仁作为作曲家初次亮相的作品，是在1988年的学生时代以同人身份制作的射击游戏《REVOLTER》。本作和只收录了游戏里背景音乐的磁带《Music From REVOLTER》都在日本的同人交流会上出售过。《REVOLTER》的曲子被当时岩田匡治打工公司的社长看中，收录



在FC版的《大战略》中。以这个同人游戏为契机,崎元仁以自由作曲家的身份开始了在游戏业界的活动,出道时使用的别名叫做“YmoH.S”。

1997年，Quest会社的《皇家骑士团》开发小组被坂口博信慧眼识中，成员集体跳槽至SQUARE，崎元仁也在其中。然而当2000年完成了《放浪冒险谭》的工作后，崎元仁从SQUARE辞职恢复了自由身，没多久便与岩田匡治及其他作曲家创办了音乐公司Basiscape，在不受规范的创作前提下自由接受来自不同要求的音乐、音效类工作委托。如今已成为公司社长的崎元仁，仍旧没有停下作曲的工作，以FF12为代表的一系列PS2时代末期作品，正是他自立门户后再接手的。

出道早期崎元仁的作品主要是以电子乐为主,1993年在接手《皇家骑士团》的作曲工作后,风格转型为结合了中世纪背景和幻想色彩的新古典主义。他与岩田匡治在任天堂主机有限的机能下编出不输给《勇者斗恶龙》的管弦乐作品（事实上在《皇家骑士团2》后崎元仁被邀请参与了DQⅥ的编曲及音效工作），也因为这个成就令崎元仁成为了鬼才制作人松野泰己的御用作曲家。《最终幻想战略版》就是其中一款冠以FF之名而没有由系列作曲家植松伸夫执笔的游戏。崎元仁和岩田匡治为FFT系列几作谱写的音乐几乎都没有采用合成电子的乐器，而只使用原音乐器，音乐风格则是继承了《皇家骑士团》，崎元仁对管弦乐的纯熟运用在FFT中大放异彩，美国多个主流游戏音乐评论网站都给予本作极高的评价。

2004年,崎元仁为ATLUS开发的PS2游戏《星神：永恒之门》编写结尾曲，这也是他首次创作有真人演唱的音乐作品，之后与流行女歌手Lia合作推出的专辑《Colors of Life》更成为一时话题。2006年崎元仁进身日本动画界，为去年春季播送的《罗密欧×茱丽叶》和今年7月刚完结的《德鲁亚加之塔》进行作曲。

崎元仁的写作风格在进入PS时代开始出现了一个分水岭，在主机机能得以扩张下经常可以在他的作品中找到难以在现实中演奏的乐曲，例如以急板竖琴及弦乐器弹奏/滑奏复杂的分解和弦,并且从《苍穹红莲队》开始便明显地采用华格纳式的主导动机来创作整部游戏的音乐。在接手FFT时这种风格发展得更加成熟，游戏中就可以找到5条主导动机经常地、隐秘地贯穿在崎元仁书写的曲目中，接下来的《闪光银枪》，就主要地运用一条主导动机为不同关卡的背景音乐进行变奏。到了《放浪冒险谭》，崎元仁仍旧采用多条主导动机的作曲手法，但在制作人松野泰己的要求下，作品的整体风格从以往的明朗活泼走向阴沉晦涩的路线，在当时的访谈中崎元仁也承认了在创作《放浪冒险谭》音乐的期间，参考了不少好莱坞的电影音乐，特别是出自汉斯·季默之手的作品。随后崎元仁踏入了PS2时代的过渡期，曲风及选用的乐器也变得更加多元化。2004年由KONAMI发行的横版射击游戏《宇宙巡航机V》，背景音乐里浓重的电子味可以看作是其本人对电子乐的回归。

◆崎元仁部分作曲推荐

游戏名称	机种平台	发售时间
皇家骑士团	SFC	1993/03/12
苍穹红莲队	SS	1997/02/07
FFTA	GBA	2003/02/14
FF12	PS2	2006/03/16
奥丁领域	PS2	2007/05/17



←由土星上的名作《公主的王冠》原班人马打造的《奥丁领域》，作品风格与崎元音乐结合得恰到好处。

萌之乐园

moeland

天上天下超激萌的事物无处不在



所有萌的一切在此集结！

Vol.22

□文责/露琪
□美编/伟哥

百合，是指女性之间有相互爱慕关系的隐语，因日活浪漫出版社制作发行的《百合族》系列书籍而广为流传，并逐渐发展成ACG领域的固定用语。

出处和考据



百合一词在ACG圈内的普及，通常认为是从今野绪雪所著的轻小说《圣母在上》开始流行，后被改编成TV动画和广播剧更为百合增加了不少人气。这个时期的百合作品，转而以注重女性自我的内心描写，以及强调女生之间淡淡的友谊或者恋情。到了2003年，《百合姐妹》杂志也创刊了。

经过时间的推移，百合的概念不断发生着演变和细分。在ACG文化兴起之时，百合主要是指ACG作品里女性角色之间出现的暧昧情愫，不过反而越来越少用于指现实中的同性恋，现在一般多用“拉拉”一词来代称。随着ACG商业化的影响力扩展到全世界，百合要素也变成了游戏作品尤其是新番动画收视率的保证之一。百合这个词更成为了厮混在ACG圈内的人们所熟知的辞汇，其文化内涵与特色也因地而异。

对于百合一词的看法，各个地区都不尽相同。在起源地的日本，百合和GL（Girl's Love）并无显著区分，但是在我国包括台湾地区，百合和GL的涵义则有相当大的差异。由于受到世界各地文化交流的影响，日本爱好者之间也逐步认同了百合清纯的印象。

百合与GL的区别

百合一词的定义众说纷纭，而与其对应意思又相近的GL一词，两者之间很容易会产生概念模糊、等同甚至完全对立的情况。

日本普遍的看法是，两者并无确切定义上的区别，只有语感上的分别。从百合一词在日本的源流来看，本来是同时包含性爱与精神要素的，但随着时间的推进，也出现了坚持百合的纯粹与纯洁性定义的纯爱派系；但反过来，也有人因为语源的关系，认为和BL（Boy's Love）相对而使用GL一词。在中国大陆与台湾地区，大部分的讨论区都将百合视为纯洁和精神性的恋爱行为，而GL则被鉴定成是单纯肉体上的爱，许多爱好者认为将两者混淆是认知度不足的原因。



←百合与GL最直观的区别，可以用四个字来高度概括——是否纯爱。

严格来说，百合与GL这两个词，都是基于对女性之间暧昧情谊的想像所出现的产物，以文学小说和ACG作品为根基发展衍变而来。现实中的女同性恋，应该使用蕾丝边（Lesbian的谐音）或者拉拉等词，才符合社会上大众所知晓的名称。不过在中国大陆与台湾地区的ACG圈，经常将GL一词等同于现实中的女同性恋，因此才会有把GL和肉体关系划上等号，而认定百合属于精神层面的纯爱的概念。

交友 北京 李智龙 玩无名游戏时怎么把NDS模拟器竖起来,笔记本还好,台式就……(某编:把头转90° 我认为比较容易办到……)
男，14岁，门头沟区滑石道北街67号，102300

文艺作品中的百合

《凡尔赛玫瑰》是较早表现女性之间爱慕关系的漫画作品之一，而在动画中涉及百合的作品，比较著名的像是有《美少女战士》、《魔卡少女小樱》、《少女革命》、《魔法少女奈叶》系列等。许多同人小说以原有的动漫作品中的男性角色作为主题，也有以女性角色间的关系作为主体的同人百合小说。



↑《魔法少女奈叶》是近几年来难得一见的百合动画上乘佳作，并且有战斗系少女高达的别称。

有一些心理学家相信，女性比男性天生更具有同性恋的倾向，而在对待同性恋的态度上，许多男性往往对女同性恋表现出欣赏的心态。对这个现象目前还没有特别令人信服的解释，类似的现象也常见于不少女性对BL向作品的偏爱，这类爱好者现在被称为同人女或腐女。一个比较常见的解释是，BL向作品通常能够让女性读者看到双倍数量的美型男主角，因此她们会对这种作品产生偏爱。这一解释或许也可以应用到男性的身上。

因此，在面向男性观众的ACG作品中加入百合的情节，有助于吸引到更多的看客。由于商业化的作用，近年来越来越多的ACG作品中都包含了不同程度的百合情节。

另外近年来还有一种伪百合的作品大行其道，大体可以划分为以下三类：

1.男主角非常弱气，致使女主角认错为女性而喜欢上，代表作有动画《少女爱上姐姐》。

2.男主角有"女装癖"，致使女主角认错而喜欢上，代表作有漫画《指尖奶茶》。

3.男主角由于某些原因使自己转变成女性，致使女主角喜欢上，代表作有漫画《女生爱女生》。

萌之百合动画推荐——《圣母在上》

2004年初播放的TV动画《圣母在上》，改编自日本女作家今野绪雪的同名轻小说，描写了一个发生在莉莉安女子学园里充满暖昧复杂关系的女生纯爱物语。作品以其优雅和高贵的文风成为日本百合题材的经典作品之一，读者群体也几乎100%地全部为女性受众。顺应百合爱好者的呼应，《圣母在上》动画版应运而生，无论是画面、音乐、气氛还是人物造型，可以说是极尽唯美华丽之能事。

今天也带着天使般无垢的笑容
穿越与身同高的校门
覆盖住纯洁身心的是深色制服
不要让裙子的折痕乱掉
不要让水手服的领结外翻
舒缓地行走成了这里的习俗
私立莉莉安女学园
这里是少女的庭园
——《圣母在上》的开场白



如果看惯了无数帅哥围着傻女孩转的快餐式少女漫画，不妨来到莉莉安女子学园里面走一走，呼吸那如同百合般清雅华贵的沁人芬芳，聆听女孩子们在落满金色枫叶的树下漫步时的窃窃私语吧。因为，这里的一切都如此朦胧，如此优雅，如此美丽。

欢迎来到一狼的日语教室

日语学园

Lesson☆4



■主持人 / 一狼
■美编 / 伟哥

上期给大家介绍了日语五十音图的平假名部分，不知道大家都熟记清楚了没。其实假名这个东西，说简单也挺简单，说难也难。学习日语主要有两个阶段是真空期，所谓的真空期就是大家在学习的过程中最没有干劲、最容易放弃的环节。假名就是其中之一，不少人初次面对假名，难免会产生反感，其实只要耐心把假名这一关过去，剩下的就简单了。好了，闲话不多说，这期继续给大家讲解片假名及浊音、半浊音部分。



片假名五十音图

由图中可以看出，每一个片假名，都和相对的平假名发音相同。也就是说，每一个假名，都有着平假名和片假名两种写法。比如上期给

ア A	イ I	ウ U	エ E	オ O
カ KA	キ KI	ク KU	ケ KE	コ KU
サ SA	シ SHI	ス SU	セ SE	ソ SO
タ TA	チ CHI	ツ TSU	テ TE	ト TO
ナ NA	ニ NI	ヌ NU	ネ NE	ノ NO
ハ HA	ヒ HI	フ FU	ヘ HE	ホ HO
マ MA	ミ MI	ム MU	メ ME	モ MO
ヤ YA		ユ YU		ヨ YO
ラ RA	リ RI	ル RU	レ RE	ロ RO
ワ WA		ヲ WO		ン N

大家介绍的か行的“か　き　く　け　こ”这五个平假名，它所对应的片假名就是“カ　キ　ク　ケ　コ”。大家在记这些假名的时候，一定要一一对应，比如一想起ka这个发音，脑海里就要反映出平假名是“か”，片假名是“カ”。也许大家会觉得很无聊，但是，要学好日语，假名是第一步。另外，大家在书写片假名的时候，注意一定要横平竖直、字迹工整，否则会和某些平假名混淆。比如he这个假名，它的平假名写作“へ”、片假名写作“ヘ”，除了字体大小和字迹工整以外，别的几乎没有区别，所以大家在平时如果不多加注意的话，很可能会把二者混淆不清，这一点希望大家在记假名的过程中多多留意。

有读者在来信中问道，为什么“や”行只有“や、ゆ、よ”这三个假名?没有“い”段和“え”段相对的假名吗?其实不止在“や”行里，“わ”行同样也只有“わ”和“を”这两个假名。其他的假名并不是没有，只不过和“あ”行对应的位置发音相同，省略去了而已。原本“や”行的五个假名分别是“や　い　ゆ　え　よ”，由于“い”和“え”与あ行重复，所以这里就省略了。大家在记假名的时候，只要记出表中的这些假名即可，空格的位置就不用管它了。



浊音和半浊音

所谓的浊音和半浊音，就是指发音中声带带有振动的音，相对的声带不振动的音就是清音。也有书籍说送气音属于浊音，不送气音属于清音。日语里面的浊音一共有四行，半浊音有一行。如右页图所示。

注意日语里面发音比较独特，位于词中或者词尾的假名如果是清音的话，一般会发成浊

浙江　高健恺　谁能告诉我,有没有这种游戏,就好像《伊苏》《英雄传说》.最好像火纹.(某编:不像火纹的有,空轨)
男，14岁，XX市XX区XX西路XXX#，321001

浊　音

が行 g	がガ ga	ぎギ gi	ぐグ gu	げゲ ge	ごゴ go
ざ行 z	ざザ za	じジ ji	ずズ zu	ぜゼ ze	ぞゾ zo
だ行 d	だダ da	ぢヂ ji	づヅ zu	でデ de	どド do
ば行 b	ばバ ba	びビ bi	ぶブ bu	べベ be	ぼボ bo

半　浊　音

ぱ行 p	ぱパ pa	ぴピ pi	ぷプ pu	ぺペ pe	ぽポ po

音。比如这一句："お元气ですか"（o gen ki de su ka），意思是"您身体好吗"。这里词尾的疑问助词か在这里要读成"ga"。因为日本人觉得这样读起来比较好听，发音也比较轻松。其他的如关联词"そして"（so si te）这里一般读成"so si de"。当然，这种现象也不是绝对的，根据日本地区不同，各地也有不同的方言，但是在正规的东京腔里面，这种清音浊化的现象还是普遍存在的。大家在看日语动漫、电视剧里面，细心的话就能发现。

同样，如果半浊音位于词中或者词尾的话，一般会发成浊音。比如スポ–ツ（su pou tu），意思是"体育"，这里在读的时候经常发成"su bou tu"，也是考虑到读音比较悦耳才故意这样发音的。当然，位于词首的半浊音，如"ポスト"（po su to），意思是"邮局"，这里还是要发成"po"的音的。

鼻浊音

日语里面的鼻浊音比较难发，一直困扰着不少初学日语的人。所谓的鼻浊音只有一行，就是"が"行的"が、ぎ、ぐ、げ、ご"这五个假名。注意鼻浊音的发音场合，在"が"行的假名位于词中或词尾的时候，一律发成鼻浊音。注意鼻浊音的发音就是在"ga gi gu ge go"这五个发音前加一个"n"的音，也就是"nga ngi ngu nge ngo"这五个音。比如"镜"这个单词，假名写作："かがみ"，读音为"ka nga mi"。如果大家实在觉得鼻浊音比较难发，可以连发"嗯"和"噶"这两个音，连读成一个音就是"nga"了。

现在日本人也很少使用鼻浊音了，只有少数新闻主持人在播音的时候发鼻浊音。在日本的年轻人中鼻浊音已经不大流行了，不过，严格按照正规的日语发音规则，遇到"が"行位于词中或者词尾时，还是应该发鼻浊音的。虽然不发鼻浊音也不能算错，日本人也能听懂，不过总感觉少了点什么，没有日语里的那股味道。

一狼的结束语

这一期终于把日语里最基本的假名部分给大家讲解完了，用心的读者，也该把假名都背的差不多了吧。当初开设日语学堂这个栏目的时候，之所以没有从假名部分开始为大家讲解，就是考虑到杂志的时效性。因为不可能每位读者都能每期买到掌机迷杂志，也许其他读者是从这一期才开始购买的掌机迷，因为错过了以前的栏目，所以之后的学习也就无从下手了。从下一期开始，一狼还会像前几期一样，每期单独讲解几个日语句型，而且每个单词后面还会照样附上罗马发音标注。这样无论是老读者还是新读者，都能在本栏目中有所收获。此外，下期开始，栏目可能还有一些小变化。在给大家讲解日语语法的同时，每期顺便介绍一下日语里的小常识，或者日本的风土人情等等，请大家继续期待吧。

每期答读者问

来自广西的杨树佳和来自浙江的钱振福在回函卡中写到希望能在DVD光盘里加入发音教程。在这里一狼给大家解释一下，制作视频教程非常耗时，如果每期杂志把重点放在光盘里的话，对其他栏目的周期都会受到影响，这一点恕我们无能为力。如果真的想学习准确的发音，推荐去网上下载MP3录音或者买专门的日语自学书籍，一般都配有光碟。

来自广州的丁浩然在回函卡中写到："如何才能规范地写日语里的假名,比如ら和は觉得非常难写。"其实,假名之所以觉得难写,或者是写出来不美观,原因就是因为在写假名的时候写错了笔画。比如ら这个假名先写上面的一点,再写下面的竖弯就漂亮多了,再如は这个假名,应该3笔写出来,第一笔竖,第二笔横,第三笔写竖折。

游戏单间

掌上故事会
Portable Stories

勇者斗恶龙5是整个DQ系列里剧情最曲折动人的作品，一狼从本期开始，将会执笔在《掌上故事会》这个栏目里为大家献上剧情小说，希望大家喜欢。

□文责/一狼 □美编/伟哥

阿贝尔和爸爸一起的冒险正式开始



序章

时钟的秒针一秒一秒的走过，发出滴滴答答的声音。但是，这并不是残酷的时刻，而是即将分享喜悦时心情紧张的时刻。

孩子即将出世了，一名英俊的战士模样的人，正在来回踱着步子。

“还没生下来吗……真慢啊……”战士自言自语道。这名战士名叫帕帕斯，身上有着结实的肌肉。

“生了、生了！”从门内刚传出声音，就有一名中年胖胖的男子探出了身体。男子露出高兴的神情，向帕帕斯传达着喜讯。

看到中年男子喜悦的表情，帕帕斯也确定母子平安无事了，于是终于松了一口气。

“桑丘！玛莎没事吧……孩子怎么样？”那个胖男子，被称为桑丘的人点了点头，露出了和蔼的笑容。

“是个男孩子！”桑丘回答说道，并目视着帕帕斯焦急的身影，直到消失在玛莎的卧室内。

桑丘只是帕帕斯手下的一个侍者而已，和这一家并没有血脉关系，但是，他们之间就像一个大家庭一样，每天过着融洽的生活。

“玛莎！”映入帕帕斯眼帘的，首先是他可爱的孩子，一旁脸色稍微有些苍白的妻子，正在安详地看着自己的丈夫。

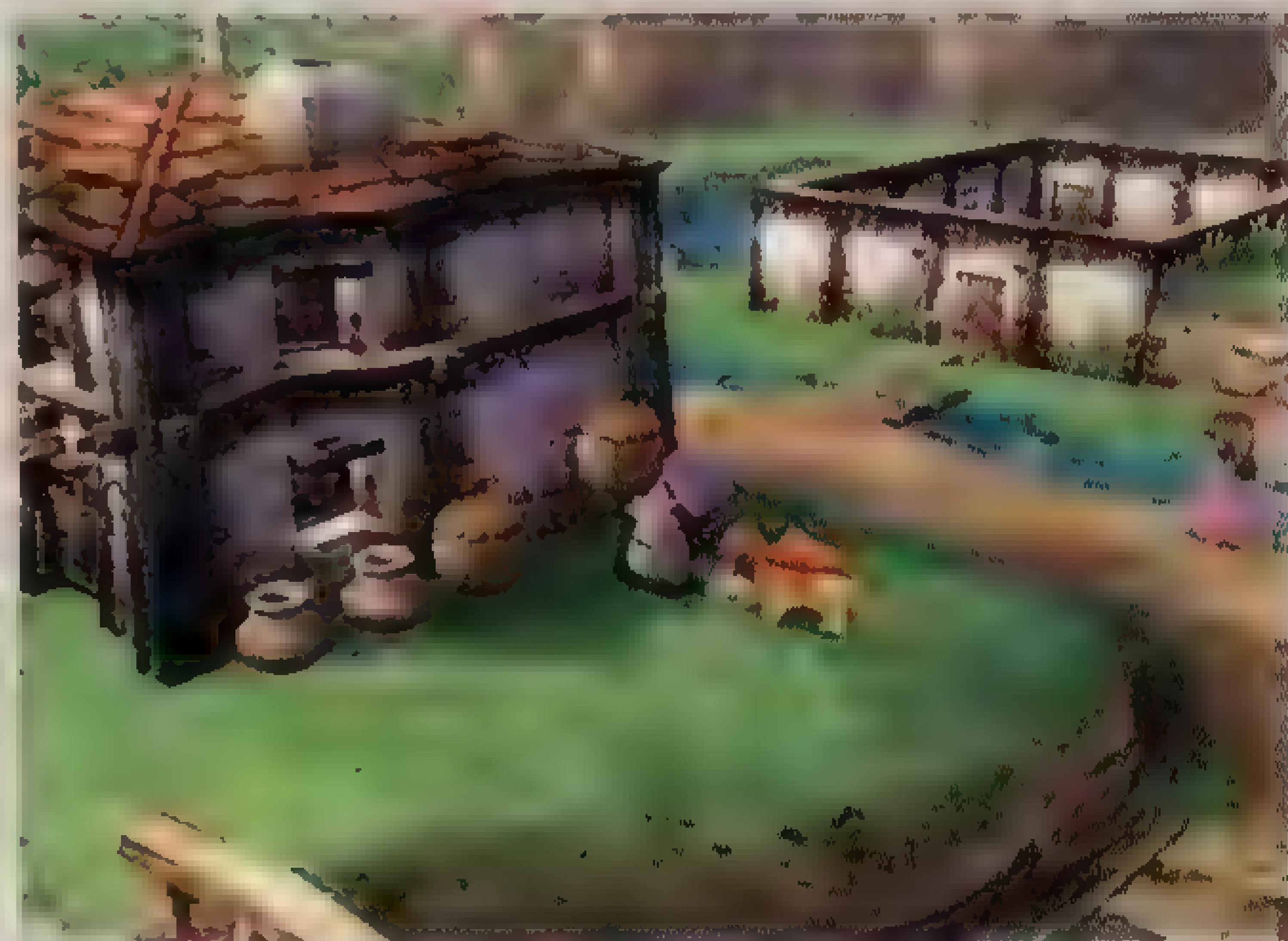
看着帕帕斯的脸庞，玛莎似乎也安心了许多，并开始考虑孩子的名字。

“叫唐奴拉怎么样？这个名字很好听吧？”帕帕斯稍微考虑之后，便提出自己的主意。

“是啊，这个名字的确不错……”玛莎露出笑容，点了点头，“不过，我也想了一个。叫阿贝尔怎么样？”

帕帕斯沉思着，并皱了皱眉头。

“嗯，这个名字好像没有什么特别的，不过既然你这么说了……”帕帕斯抱起自己的孩子，并举过了头顶。“从今天开始，你就叫阿贝尔了，你是我家族的一员了！”



玛莎以微笑回答了自己的丈夫，但是，可能是因为产后体力消耗过多，马上就咳嗽了两下。

帕帕斯连忙回到玛莎身旁，照看自己的妻子。

孩子的哭声，在整个房间里回响着。于是，故事，就这么开始了……

船旅：邂逅鲁多曼的爱女

睁开眼睛，眼前的，不是华丽的城堡，而且一个普通的房间。好像刚才只是一个梦吧，

确定一下周围的事物，阿贝尔想起来自己原来是和父亲帕帕斯一起坐船旅行着。

揉了揉眼睛，伸了一个懒腰，起身看见了一旁翻阅着书籍的爸爸。



“醒了吗……”爸爸看着阿贝尔，笑着说道。

“爸爸，我好像做了一个梦，梦见我出生的时候的事情，好像是很遥远的一个国家……”阿贝尔完全找回了意识，微笑着回应爸爸。

爸爸犹豫了片刻，做出一个苦笑的表情。

“哈哈哈。可能还在说梦话吧，出去吹吹风怎么样？”爸爸起身爱抚一下阿贝尔的头，关爱地说道。

阿贝尔点了点头，又伸了个懒腰，离开了自己的房间。

帕帕斯并不想给自己的孩子添加痛苦的回忆，但是，他知道自己这次的冒险，所要寻找的那个人，将是一件非常残酷而又辛劳的事情。妈妈就在刚生下阿贝尔不久，就被魔物们抓走了。不知道妈妈的行踪，只好四处打听可靠的情报。

经常有魔物出没的危险旅途，让这对父子早已经习惯了世事的艰辛。但是，帕帕斯只有一件事绝对不想告诉自己的孩子，因为如果被外人知道了真相的话，后果将会不堪设想。

“爸爸！”手里凝视着自己那把镶嵌着纹章的剑的帕帕斯，被孩子的叫声打断了自己的思路。

“嗯。怎么了？”帕帕斯连忙放下剑，看了看自己的孩子。

阿贝尔似乎有些害羞的样子，低着头，从背后的口袋里拿出了什么东西，而且，似乎炫耀的样子把那个东西拿给父亲看。

帕帕斯接过来，原来是一片漂亮的绿色树叶。

“是吗？春天快来了吗……”感觉到季节变化的帕帕斯，微笑着，把那片树叶装进了自己的口袋里，并爱抚着阿贝尔，眼中充满了慈祥的目光。

“好了，那么我出去了，去其他地方探险了！”阿贝尔奔跑着离开房间。

海风吹拂着阿贝尔的面庞，靠着船上的栅栏，稍微叹了一口气。爸爸总是那么忙，从来都抽不出时间来陪自己玩，不过这也没办法啊。阿贝尔小时候时常考虑，为什么爸爸非要带自己外出旅行呢……但是，想想的话，只要能和爸爸一起，这就非常幸福了。阿贝尔生来没有见过母亲长什么样子，一直是被爸爸抚养成人，身边除了爸爸，最熟悉的人，就是侍者桑丘了。不知道桑丘现在怎么样呢……

闲着无聊，阿贝尔一边在船上“探险”，一边想了很多事情。一个不小心，阿贝尔撞到了船长稳健的身体。

“孩子，到那边去玩。”带着绿颜色帽子的男人，警告了阿贝尔一下。

阿贝尔乖乖的听话，继续喘着大气，跑到船的另一边。

“孩子，你去告诉帕帕斯先生，跟他说船就快靠岸了。好吗？”一名船夫模样的男子，一边注视着不远处的港口，一边对阿贝尔说道。

“好的！”刚歇下一口气的阿贝尔，又连



忙跑回爸爸所在的房间。

“喔，阿贝尔，马上就要到了吗！”坐在椅子上的爸爸听到了船只即将靠岸的消息，激动的连忙站起身。“说起来，已经有两年多都没有回来了吧，那时候阿贝尔你还小，可能还不记事呢。”

看来帕帕斯已经厌倦了漫长的乘船旅行，对着新的港口充满了期待，又充满了回忆。“那么，我们走吧！”

拉着爸爸的手，父子两人一边微笑着，朝着船的甲板方向走去。

但是，笑容持续不了多久，就被突如其来的声音所打断了。

“鲁多曼先生回来了~~”随着这个声音望去，在港口的岸边，一位非常富态的中年男子，出现在大家面前。站在他身后的，是两个女孩子。而且，年纪与阿贝尔相仿。只不过其中一个黑发的女子，似乎年纪比自己要略大一些。

“鲁多曼先生，您回来了。”船长恭敬地向鲁多曼行礼。

“嗯，你也辛苦了。”鲁多曼回答说。

这时，鲁多曼身后的一名黑发女孩子，旁若无人地跳上了船，并踩了帕帕斯一脚。

“叔叔，别挡路！”女孩子非常不客气地说道。

帕帕斯注视着这名女孩子，虽然年纪不大，但是却非常的蛮横。身为长辈，帕帕斯当然不会和小女孩一番见识，识趣地朝后退了两步，给小女孩让路。





阿贝尔也本能的随着爸爸的目光朝这个小女孩望去，双方眼神交会的那一瞬间之后，女孩子便怒视着朝阿贝尔身边走来。

第一次见面，就是这幅态度，阿贝尔还是第一次见。

“你有什么意见吗？”女孩瞪着阿贝尔的眼睛，并伸手抓住阿贝尔的脸颊，狠狠地掐了一把。

“没、没什么……”阿贝尔强忍着因疼痛而流下的泪水，连忙回答说。

“……真是有胆量啊。好吧，我名叫黛博拉，不过对你这样的人可不感兴趣。”自称叫黛博拉的这个小女孩，扔下了这句话，便松开手，朝自己的房间走去。

“真是的，我的女儿……真是给我丢脸！”鲁多曼看着自己任性的女儿远去，一个人喃喃地说道。

这时，鲁多曼身后的另一位蓝色头发的女儿走向前，试图登上船。可是，由于船的甲板太高，怎么也上不去。

“哎呀……我来帮你一把吧。”帕帕斯非常热情的伸出手，拉了小女孩一把。

“谢、谢谢。”小女孩登上船之后，非常懂事地向帕帕斯道谢。

“真是谢谢你了，旅行的人。”鲁多曼登上船以后，也向帕帕斯致谢。

“没事吧？”小女孩拿出一块手帕，敷在阿贝尔红肿的脸颊上，“你是个男孩子啊，真厉害。”

女孩的手指轻触在阿贝尔的脸颊上，顿时少年的芳心为之一动，心跳也迅速地加快。

“好了，芙罗拉啊，旅行了这么久，你也

该累了吧。”鲁多曼对着自己的女儿说道，并转身向旁边的一名随从，“不好意思，你先带芙罗拉回房吧。”

“是！父亲大人！”芙罗拉文雅地回答说道。并跟着随从一起回到了鲁多曼的船室里。

阿贝尔呆呆地望着芙罗拉远去的身影，才想起自己手中没有归还的手帕。

“阿贝尔，怎么了？”帕帕斯的声音让阿贝尔找回了意识。“好了，我们也该下船了。”

望着渐渐远去的船只，阿贝尔回想起刚才发生的事情，摸了摸仍在微微犯疼的脸颊，以及手里那带着香味的手帕……

归来：重返阔别2年的故乡

森塔罗斯是阿贝尔小时候长大的地方，虽然自己年幼时还不能记事，不过，在自己幼年的回忆中，还是对这个自己出生的地方有些印象的。阿贝尔生来就没有了妈妈，一直和爸爸帕帕斯两人一起生活，也早已习惯了四处奔波。2年来，这是第一次回到自己的故乡里。

“哎呀！这不是帕帕斯先生吗？离开村子的这两年你究竟去了哪里啊……”帕帕斯带着阿贝尔刚进入自己的故乡——森塔罗斯村，门口的守卫一眼就认出了爸爸的身影，“总之，欢迎您回来！”

守卫激动地顿时不知道该说什么好，连忙把帕帕斯归来的消息转告村子里的其他人。“喂！大家！帕帕斯先生回来了！”

“帕帕斯先生！你还活着啊！”“哎呀，这个孩子就是那时候的……？都长这么大了啊。”村民们热烈地欢迎帕帕斯的归来，“帕帕斯先生，到了晚上一定要到我家的酒店来喝一杯啊，大家一定都非常想听听你的旅行故事呢！”

帕帕斯微笑着和大家打着招呼，并朝自己家的方向走去。

“老、老爷！您回来了！你知道我桑丘等老爷回来有多长时间了吗……好了，总之赶快进屋吧！”在帕帕斯家门口，一位30多岁的中年胖大叔毕恭毕敬地向帕帕斯鞠躬问候。这位名叫桑丘的侍者，长久以来一直侍奉着爸爸，也是阿贝尔除了爸爸之外唯一最亲近的人。

“叔叔，您回来了。”跟着爸爸刚进了家门，就有一位和阿贝尔年纪相仿的小女孩向爸爸打招呼。

阿贝尔仔细端详了这个小女孩，和自己相仿的年纪，一双天真无邪的大眼睛，金黄色的头发，扎着两个小辫，正在眨着眼睛对自己笑。

“这个女孩子是？”帕帕斯也非常惊讶。

“是我的女儿啊，帕帕斯先生！”这时从楼上有一位中年妇女走下来。

“哎呀！这不是住在旁边村子里的邓肯的夫人吗？”帕帕斯认出了这位夫人，说起邓肯，也是帕帕斯在各地旅途时所交的朋友之一，为人正直，经常盛情款待帕帕斯，不过一直体弱多病。

“她们是来这个村子为主人拿药材的。”桑丘对帕帕斯解释说道。

“喔，小家伙都长这么大了啊。”帕帕斯感慨着岁月的流逝，并与他们一起叙起了旧事。

“喂，大人们的谈话非常无聊，我们上去一会吧？”小女孩走到阿贝尔的身边，主动地拉起了阿贝尔的小手。

阿贝尔看见有这么一个小伙伴主动向自己搭话，便点了点头。



“走吧。”小女孩拉着阿贝尔一起上了楼，“我叫比安卡，你还记得我吗？”

阿贝尔再次仔细看了看小女孩，好像并没有什么印象，便摇了摇头。

“是啊。那时候你还很小啊。我今年八岁了，比你大两岁，我算是你姐姐哦。”比安卡亲切地对阿贝尔说道，像是一个大姐姐一样，“你小的时候啊，经常被你爸爸带到我们村子里去玩呢。”

阿贝尔开始迷茫起来，那么说自己在两年之前曾经认识过这个名叫比安卡的小女孩？

“喂！我给你念书好吧？稍微等一下。”比安卡转身面向后面的书柜，拿起了一本书籍翻开，“好，那么，我给你念了！”

“嗯……天……空……上。那个……只留下……哎呀，这个不行。因为不认识的字太多了啊！”比安卡无奈地摇了摇头。

“比安卡！马上要回旅馆去了！”两人正聊的起劲，楼下传来了比安卡妈妈呼唤的声音。

“好的，妈妈！”比安卡连忙回答道，并把书本放回了原处。

看来比安卡还是非常听妈妈的话，连告别也没来得及，就赶忙跟着妈妈一起回去了。只留下阿贝尔一个人默默地下楼，呆呆地看着刚才这位和蔼的大姐姐远去的身影。

“阿贝尔少爷,长的越来越像他妈妈了啊。”桑丘看着阿贝尔对帕帕斯说道，“他的母亲，玛莎大人是多么温柔的人啊……”

“唉……”帕帕斯听着桑丘的一番话，若有所思的沉默起来。

“阿贝尔少爷，今天很累了吧。”桑丘感觉到帕帕斯的心意，便转移了话题，“我已经给少爷您收拾好床铺了，先休息一下吧。”

阿贝尔也的确有些困倦了，便点了点头，跟着桑丘回到自己的卧室。

可能是长途旅行过度辛劳所致，这一晚阿贝尔睡的特别香。

第二天一大早，小鸟在窗外欢快地唱着歌，阿贝尔刚刚醒来，就看见爸爸早已起床并正在收拾东西。

“爸爸，你这是要去哪啊？”迷迷糊糊中看见爸爸匆忙地收拾东西，阿贝尔问道。

“你醒了吗？阿贝尔。”帕帕斯看见阿贝尔已经醒了，“因为已经拿到了药材，阿姨和比安卡今天就要回去了。”

“哦。”阿贝尔揉了揉还没睡醒的眼睛。

“不过,他们母女二人实在是太危险了。我打算送他们两个到阿鲁卡帕去,你也一起去吗?”

“好啊，我也想去。”一听说能出去玩，阿贝尔顿时就有了精神，便欣然同意。

“好，既然这么决定了的话那就赶快起来准备出发吧!”爸爸收拾好东西,便下楼去了。阿贝尔也伸了个懒腰，连忙从床上爬起来。

“哎呀，还麻烦帕帕斯先生来护送我们，真是过意不去啊。”比安卡的妈妈正在和帕帕斯说着客气话。



“夫人，别这么说了，邓肯先生和我也不是一般的朋友了，既然他身体不舒服，我当然应该去看看的，顺便护送你们回村，这也没什么不方便的。”帕帕斯热情地说道。

“既然这样，那就恭敬不如从命了。”比安卡妈妈说道，并看了看身边的女儿，“来，比安卡，快谢谢叔叔。”

“谢谢叔叔！”比安卡乖巧地说道，“啊，早上好啊，阿贝尔……”

阿贝尔刚一下楼，看见比安卡就和自己打招呼，自己当然对昨天刚认识的这个大姐姐记忆犹新，便微笑着回应着。

“说起来也真是的，不知道从什么时候开始，外面经常会有魔物出没……”桑丘打断了大家，“没有老爷这样优秀的战士护送，夫人你们万一遇到魔物袭击怎么办啊……话说如此，老爷，您路上也一定要小心啊……”

“我知道的，桑丘，你就放心吧，我去去就回来。”帕帕斯说道，“那么，阿贝尔，你已经准备好了吗，我们这就出发吧。”

夜访：消灭雷奴鲁城的幽灵

阿鲁卡帕村离森塔罗斯村也不是很远，不一会儿，大家就平安抵达了比安卡一家所在的村庄。比安卡一路上和阿贝尔有说有笑，两人很快就成了好朋友。比安卡的爸爸邓肯，是阿

鲁卡帕的旅店老板，早年帕帕斯旅行经过此地的时候，曾经受过邓肯的特别招待，于是两家人就这么认识了。

“啊，夫人，您回来了！药材已经拿到了吗？”在比安卡旅馆里，女佣发现了归来的女主人母女和帕帕斯等人。

“啊，这样一来主人就能好些了吧。”比安卡妈妈微笑着和佣人打招呼。

“我也是来特地探望一下邓肯先生的。”帕帕斯也到病床边问候。

“一定要让老爷快点好起来啊……”女佣很关心主人的病情。

邓肯的病情也不算很严重，躺在床上，有些发热。看见老朋友帕帕斯来看望自己，连忙坐起身。

“行了，别起来了，躺下吧，好好保养身体。”帕帕斯制止了试图起身的邓肯，并关切地说道。

“唉……我的身体还是老样子。上回我们见面，已经是两年之前了吧……”邓肯握着老友的手，开始叙起了旧事。

“比安卡，你带着阿贝尔到外面去玩吧，注意别走的太远哦。”听到妈妈的话，于是比安卡带着阿贝尔一起离开了房间。

“刚才那个就是你的孩子，阿贝尔吗？都长这么大了啊……想起两年前，你还经常带着阿贝尔来我家玩呢……”邓肯看着两个小孩出去，向帕帕斯问道。

“呵呵，是啊，昨天见到你家比安卡的时候，我第一眼也没认出来呢……”帕帕斯笑着回答说。



阿贝尔和比安卡两人正在村子里散步，忽然间听见远处传来一只小猫凄惨的哀叫声。两人循声望去，一只小猫被两个孩子残酷地虐待着。心地善良的比安卡再也看不下去，便上去制止。

“住手吧！看起来好可怜，把这小家伙交给我吧！”比安卡说道。

“喂，她让我们把这只猫给她，该怎么办？”两个小孩开始商量，“也是啊。反正我们也虐待够了，想要的话给你们也行。不过，你们必须要去消灭雷奴鲁城的怪物。”



雷奴鲁城是位于阿鲁卡帕北方的一个废墟城堡，据说在很久很久以前，雷奴鲁城里住着一位英俊的国王和一位美丽的王妃。但是，他们两个却没有孩子，终有一天，王家彻底绝后，城堡也会变得空无一人……而且，听说现在每天夜里都从雷奴鲁城里传来哭泣的声音。所以，村民们都相互告诫千万不能靠近雷奴鲁城去。

阿贝尔和比安卡商量一下，准备晚上偷偷去雷奴鲁城一看究竟。但是，帕帕斯探望完病情之后，也许就要回家了，怎么办呢？

“让你久等了，阿贝尔。邓肯的病好像只是轻微的感冒而已。”阿贝尔犹豫中回到比安卡家的旅馆，正巧帕帕斯已经准备动身回家了，“那么，我们也差不多该回森塔罗斯了吧！”

“帕帕斯先生，帕帕斯先生，您怎么能这样就回去了呢！”比安卡的妈妈热情地挽留了帕帕斯父子，“起码今天也要在此留宿一夜吧！”

“既然这样，那就只好恭敬不如从命了。”帕帕斯犹豫了片刻，立即做出了决定。

“啊，太好了。这边请。”比安卡妈妈带着阿贝尔父子，来到旅馆里最上好的房间，安排他们住宿。

“接下来……明天还要早点出发呢。村里人都在等着我们。”帕帕斯看着阿贝尔说道，“今天就赶快休息吧。晚安，阿贝尔。”

“阿贝尔,醒醒,阿贝尔……”深夜,阿贝尔听见比安卡的声音，“好了,我们赶快走吧。”

“嗯？去哪儿啊？”由于刚睡醒，阿贝尔用朦胧的睡眼看着比安卡。

“当然是雷奴鲁城了，一定要消灭怪物，救出那只小猫啊。”比安卡说道。

两人趁着夜晚大人们都已经睡着，偷偷前往北方的雷奴鲁城。城堡里到处都是幽灵出没，气氛非常恐怖。

“我是这个雷奴鲁城的王妃索菲亚……在十余年前……城里的人都被怪物们给杀害了……为什么会发生那种事情？传说是有一个非常邪恶的人想从世界各地抓捕有高贵血统的小孩……但是，我和艾力克王却没有孩子……过来抓捕小孩的怪物们不甘心，所以才把大家都给杀害的吧。事到如今，再怎么埋怨也是无济于事的了。但是，最起码……请让我们能够静静地安眠下去吧。拜托了……请把这个毁灭城堡里居住的幽灵们赶出去吧。如果不这样的话，城里的人们永远都会在诅咒的舞蹈中一直跳下去……”阿贝尔和比安卡来到城堡大殿正中，发现了王妃的灵魂。

“噢噢！居然有勇气来到这里，你们还是第一人啊。不知道多少年以前，这个城里就住进了幽灵们……我和索菲亚也不能得以安眠。曾经一边欣赏着城内的鲜花，一边品尝着午后的茶水那是多么幸福的事情啊……拜托了！你们把幽灵们的头目赶出这里吧！”国王艾力克的灵魂嘱托阿贝尔和比安卡，让他们务必实现自己的愿望。

阿贝尔两人来到了幽灵头目所在的房间，发现大幽灵早已等待多时。

“居然能够来到这里，真是了不起的小家伙啊。”幽灵头目狂笑道，“看来我必须奖励给你们好吃的料理才行啊。好了，来这边吧。”

面对着幽灵的挑衅,阿贝尔和比安卡一点都没有退缩。他们两个一起努力,消灭了这个怪物。

“放……放过我吧～我会马上离开这座城的！”幽灵向阿贝尔两人求饶，“只要我们离开这座城的话，这种什么都没有的城堡里一定不会再有魔物来的。我们和魔界里的那些家伙，只是想有一个能够快快乐乐的生活下去的地方。你能原谅我嘛？好吗？”



既然幽灵已经认错，阿贝尔当然不会继续追究，于是放过他一命。

“干的非常漂亮！我打心眼里感谢你。”艾力克国王的灵魂向阿贝尔两人致谢，“真是谢谢你了。多亏了你们我才能静静地安眠下去。”

“城里的人们好像也安静地沉睡下去了。好了，我们也该走了。再见了。我会永远记住你们的……”索菲亚王妃的灵魂也向阿贝尔两人道别。

“太好了啊。这样一来他们两个人一定能幸福地安眠下去吧。”比安卡高兴地笑了起来，“不过,住在这个城里的幽灵们真是不可原谅……袭击那些无辜居民的魔物们更加不可原谅！”

就在此时，天空中有一块闪光的宝石掉了下来。

“哎呀？那是什么？好漂亮的宝石啊。一定是谢礼咯。喂，赶快拿着吧。”比安卡捡起了发出金色光芒的宝珠并交给了阿贝尔。

雷奴鲁城的怪物被阿贝尔和比安卡消灭的消息在一夜间就传开了，等到他们回到村庄的时候，两个小孩也如约定所说把小猫送给了他们。比安卡非常喜欢这只小猫，并给它起了个名字叫“波隆格”。

回到比安卡家门口，爸爸已经等候许久了，并准备带阿贝尔一起回到森塔罗斯村。

“阿贝尔，可能我们有一段时间不能见面了，这个送给你吧……”比安卡依依不舍的向阿贝尔道别，并把头上的发卡拿下来送给了他。

"啊，对了，这个还是给波隆格戴上吧。"比安卡说着，便把发卡给小猫戴在脖子上。"阿贝尔，我们下次还要一起冒险啊！说好了哦。"

穿越：前往神奇的妖精王国

"老爷，您回来了！"回到了森塔罗斯村，桑丘早已经在门口等候，"邓肯先生的病情怎么样了？"

"嗯，只是轻微的感冒而已。"帕帕斯回答说。

"那真是太好了啊。"桑丘说着把他们领进屋里，"说起来，您不在的时候，有一封寄给老爷您的信……"

帕帕斯接过了信，并开始看，而阿贝尔经过昨天一夜的冒险，现在也非常疲惫了，于是倒在床上就睡着了。

"早上好，阿贝尔，昨晚睡得挺香吧。"第二天一大早，帕帕斯向阿贝尔打招呼，"爸爸今天要在家里调查一些资料……你也别偷偷跑到村子外面去玩了。"

既然爸爸这么说了，阿贝尔当然只能听话，于是在村子里随便走走。在教堂门口，阿贝尔遇见了一个打扮非常奇怪的青年男子。

"嗯？孩子你好像拿了一块非常罕见的宝石啊。"那个人向阿贝尔打招呼，"是吗？这个叫黄金宝珠吗？你能把那个宝珠给我看一下吗？"

犹豫了一下，阿贝尔还是把宝石交给了他，还好，他看了看，便还给了阿贝尔。

"真是非常漂亮的宝石呢。好了，谢谢你。"男子向阿贝尔致谢，"孩子，一定要珍惜你的爸爸啊。"

虽然不知道这个男子究竟要表达什么意思，不过，阿贝尔还是觉得有些蹊跷。

"哎呀，你能够看见我吗？"在酒馆里，一个身影透明的妖精发现阿贝尔在盯着她看，"太好了！终于有人发现我的存在了！"

"你是谁啊？"阿贝尔疑惑地问道。

"稍等，这里可不是说话的地方啊。"妖精害怕两人的谈话被别人听见，"到你家的地下室里去等我吧！我马上就回去的……"

于是阿贝尔便来到自己家的地下室，看见妖精已经在那里等着自己了。

"你真的来了啊！我是妖精族的贝拉。其实，我们妖精国发生了大事情！于是，我就来到人类界来寻求帮助，不过谁也没有感觉到我的存在……为了想让他们察觉到，于是我做了很多调皮的事情。这时候，你就突然出现了。嘘！稍微等一下。好像有谁过来了……"贝拉和阿贝尔正说着，忽然听见有人的脚步声。

"我听见说话的声音，还以为这里有谁在呢，原来只有你一个人……"原来是爸爸听见地下室里有声音，便来看看情况，"这里非常冷，一个人玩也要适可而止，趁着现在还没感冒，赶快上来吧。"

"果然其他的人是看不见我的啊……总之，你能到我们的国家来一趟嘛？而且，详细的事情请向我们的波文大人询问吧！"妖精贝拉说着，便伸手一挥，这时一条光之路瞬间打开，阿贝尔怀着好奇心，进入光路里面，被传送到了妖精国。

"波文大人，按照您的吩咐，我已经把人类族的战士带来这里了。"跟着贝拉来到妖精国之后，阿贝尔直接会见了妖精国的族长波文。

"哎呀，这个战士真是可爱啊。"波文笑着看着阿贝尔，对贝拉说道。

"啊……不是！虽然看起来是这样，其实他们……"贝拉急忙解释。

"没关系的，不用解释了，贝拉。我已经全部都知道了。"波文打断了贝拉的话，"你是叫阿贝尔是吧。欢迎你来到我们的妖精之村。你之所以能看到我们的姿态，一定是因为体内有种不可思议的力量的缘故吧。阿贝尔，我有件事情要拜托你，你能够接受吗？"

刚来到妖精国就有要事相托，阿贝尔当然欣然接受。



“其实，我们的宝藏春风之笛被某个人给偷走了，如果没有这个笛子的话，就不能让春天降临于这个世界。阿贝尔，你能帮我们找回春风之笛吗？”波文说出事情的原委。

阿贝尔答应了波文的拜托，波文非常高兴，并让贝拉与阿贝尔同行去调查事情的元凶。

经过和妖精族里的妖精们交谈，得知偷走笛子的是矮人族的查伊鲁，而查伊鲁现在躲在北边的冰之馆里，而冰之馆的入口必须要有盗贼钥匙才能打开。于是阿贝尔等人先前往西边的矮人洞窟拿到了盗贼技法，之后打开了冰之馆的大门。

“你是谁！来找我查伊鲁大人有何事？”在冰之馆深处，查伊鲁质问阿贝尔等人，“啊！你是受波文之托来取回笛子的吗？如果想要笛子的话，就凭自己的实力来夺取吧！”

阿贝尔等人打倒了查伊鲁，取回了风之笛后，回到了波文所在的妖精之村。

绑架：保护任性的亨利王子

“太好了，这样一来，妖精族也终于能够让春天降临这个世界了。”波文接过了阿贝尔递过来的风之笛，“谢谢你，勇敢的阿贝尔，等到你长大以后，如果遇到什么困难的事情，请一定回来找我，我一定会竭尽全力帮忙的。”

阿贝尔告别了妖精族的波文，再次进入了时空门，传送回到了自己家里。

“啊，少爷！你这段时间到哪去了！”刚从地下室里探出头来，桑丘就惊讶地发现了阿贝尔，“老爷被莱因哈特的使者邀请，就要出发去莱因哈特了！原本打算带着你一起去的，但是找了你许久……由于一直找不到你，所以老爷刚才一个人出去了。马上追赶过去的话，也许还能赶得上。好了，赶快去吧，少爷！”听说这次要去王城，阿贝尔当然兴奋不已，其实自己和爸爸旅行这么长时间，还是第一次到王城之类的地方去呢。也来不及和桑丘告别，匆忙的应付了一声，就连忙朝村子外面跑去。

“喔喔，阿贝尔啊！你这段时间到底去哪里了啊？我找了你许久哦。”站在教堂门口的帕帕斯，看见了远处匆匆跑来的阿贝尔，“唉，算了。我也不多问了，爸爸刚才正在做临走之前向神灵的祈祷。还好总算是找到你了，好吧，我们赶快出发吧。”

“爸爸，这次为什么要去莱因哈特啊？”阿贝尔一边和帕帕斯走着，一边疑惑地询问道。

“可能是莱因哈特国王有求于我吧，总之，这次和上次的乘船旅行不同，这次没有那么漫长了。等到旅程结束之后，爸爸打算稍微休整一下。以前让你承受了不少艰辛，今后有时间一定会陪好好陪陪你的。”

“站住！来我们王城有何事？”在莱因哈特城门前，两名守卫拦住了帕帕斯父子。

“我是居住在森塔罗斯的帕帕斯，奉国王之命特来参见。”帕帕斯镇定地回答说道。

“喔喔！你就是帕帕斯殿下吗！刚才真是冒犯了。”士兵听说是帕帕斯之后，顿时改变了语气，“国王已经等你多时了！好了，这边请吧！”

阿贝尔跟着帕帕斯后面，一起来到了国王的大殿，阿贝尔长这么大第一次看见这么豪华的宫殿，都觉得有些眼花缭乱了。

“国王陛下！我把帕帕斯殿下带来了！”士兵向国王禀报。

“嗯。你辛苦了。先退下吧。”得到国王的命令，带路的士兵便先行退下。

“好了，帕帕斯啊。你的英勇事迹我已经有所耳闻了！我想借助你的勇武，请你帮我一个忙……咳咳。帕帕斯，请到我身边来！”国王看见帕帕斯之后就直入正题，并转身向身边的守卫，“大家都先退下吧！”



甘肃 刘涛 火纹终于出了！希望汉化快点！（呃，不是已经出了么？）
男，联系方式不公开

国王好像和帕帕斯商量某些事情，年幼的阿贝尔也不清楚大人之间要谈论什么事情，也不好插嘴，只能一个劲地看着皇宫里豪华的建筑。

“喔喔，阿贝尔啊！爸爸现在要负责保护这个国家的亨利王子的安全。”国王和帕帕斯的谈话完毕以后，帕帕斯对阿贝尔说道，“我虽然很想呆在王子的旁边，不过他也许会非常讨厌我这个大叔吧。但是，如果是你的话，也许能够和他交成好朋友也说不定。爸爸在这里看守王子，不让他出去，你去试着和他交往一下吧？”

王子？充满着好奇心的阿贝尔，跟着帕帕斯来到亨利王子的房间，既然有朋友陪自己玩，阿贝尔当然是非常乐意的。

“你是谁？啊！我知道了！你一定是爸爸召唤来城里的那个叫帕帕斯的家伙的儿子吧！”阿贝尔孤身进入亨利王子房间之后，一眼便看见了不怀好意的亨利王子，“我是这个国家的王子，也就是下一任的国王。那么你愿意做我的小弟吗？”

“小弟？”阿贝尔刚刚和这位年纪相仿的朋友见面，就被喷了一身冷水.

“既然你愿意了的话，那么我就让你做我的小弟吧。”亨利王子不容分说，便给自己的新小弟——阿贝尔下达了命令，“在旁边的房间里有成为我小弟所必须的印记，你去帮我拿来吧！那样的话，我就承认你是我的小弟了。”阿贝尔迷惑地走进亨利王子所指的房间，果然有一个非常醒目的箱子，阿贝尔打开一看，里面却空无一物。疑惑地回到亨利王子面前，却发生了更奇怪的事情，亨利王子不见了！

阿贝尔觉得非常奇怪，于是自己观察了一下刚才亨利王子所坐的椅子，果然，椅子下面似乎有一个机关，阿贝尔便伸手按了一下。

“哎呀，居然被发现了隐藏的楼梯……哼，真是个无趣的家伙。”进了椅子下面的密道，亨利王子继续讥讽着阿贝尔，“但是，你没有找到小弟的印记吧？我不会收你做小弟的。”

就在此时，突然出现了两个蒙面大汉破门而入，不由分说抓住亨利王子绑了起来。

“你就是亨利王子吧！”蒙面大汉狠狠地问道。

“你们是什么人？”亨利王子故作镇定，却双腿已经吓得发抖。

“不好意思，麻烦你跟我们走一趟。来吧！”蒙面大汉说完，便一拳打昏了亨利王子。



“喂！别再磨磨蹭蹭的了，赶快把王子抬上来！”阿贝尔跟着大汉后面，发现两个人已经把王子抬上了一艘小船上。

阿贝尔还是第一次遇见这种事情，慌张得不知道该怎么办，犹豫了一会，聪明的阿贝尔急中生智，决定马上回去把这件事情告诉爸爸。

“怎么了？阿贝尔？”在亨利王子的房间门口，阿贝尔正好迎面遇到了爸爸帕帕斯。

“爸爸，刚才有两个蒙面的大叔，把亨利王子抓走了！”阿贝尔焦急地向爸爸诉说事情的原委。

“什么？王子被抓了？怎、怎么会这样！”帕帕斯听完话也是大吃一惊，“听话，阿贝尔。这件事不要告诉任何人。千万别把事情给闹大……总之，必须赶快救出王子啊！快跟我来，阿贝尔！”

次回预告

阿贝尔和帕帕斯一起紧随歹徒来到他们藏身的洞窟，在洞窟里救出了关在牢房里的亨利王子，正当准备离开这里时，忽然出现了一只名叫葛玛的魔物。魔物手执死神镰刀，以阿贝尔的性命要挟，帕帕斯只得被动挨打不能还手，最终……帕帕斯在阿贝尔面前被魔物残虐而死，而阿贝尔却和亨利一起被抓去当了十多年的奴隶……

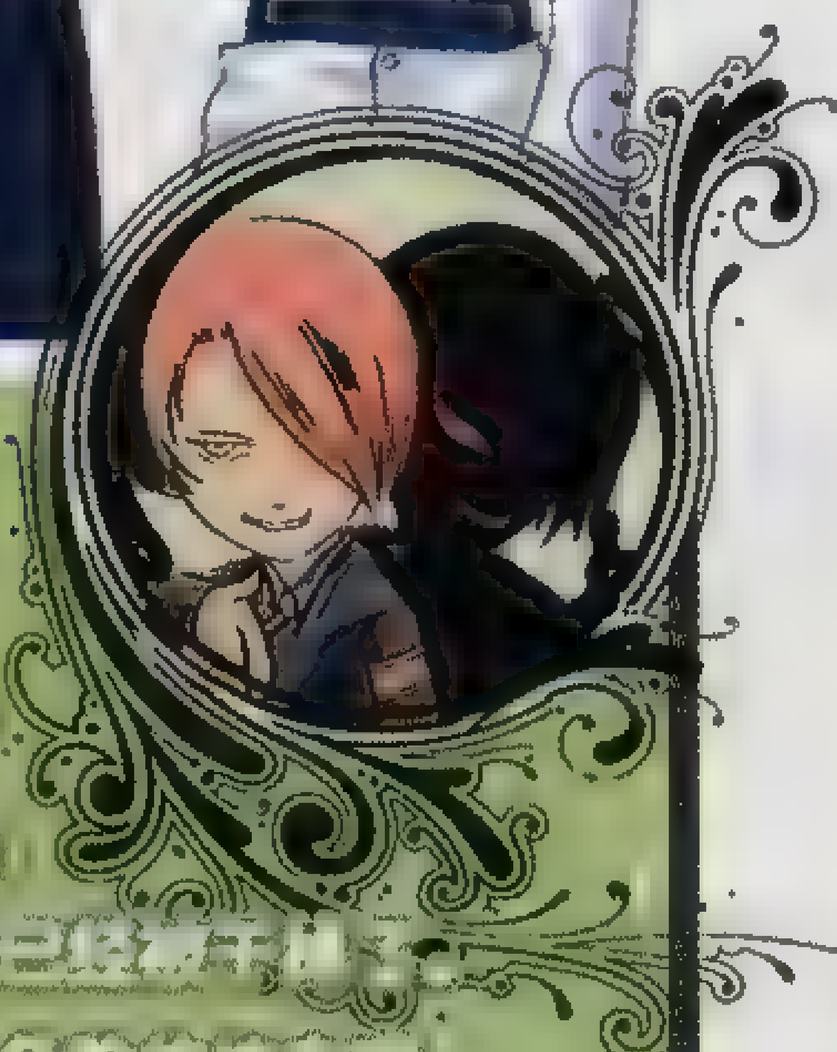


■主持／翔武
■插画／地狱熊猫
■美编／吃西瓜被瓜子咽到的包子

本期正赶中秋，变为法定假日之后，相信大家都过了一个不错的中秋吧，编辑部里也发生了各种各样的有意思事情。

从这期开始PGBAR将加入一个全新的小栏目，名字比较俗，叫猜猜看，目前栏目名征集中，如果你有什么想法可以告诉我们，好的名字会直接采用。这个栏目是给你图和提示的情况下，让你猜游戏问题，可以借助任何方法，只要将你最终答案寄给我们就可以了，最后会在答对的读者中抽奖，幸运的可以获得当期这个栏目的奖品。

参与的方法很简单，答案随便写在回函卡哪里都可以！大家赶快来吧！



地狱熊猫：这期猴子也没了啊。
翔武：不是说了吗，由于假装播出《猴子》的原因，找地方散步去了，或者说已经被干掉了。
地狱熊猫：编辑部真是个危险的地方啊。
翔武：啊，是啊，没准哪天什么时候搞出个《PANDAPON》的游戏，你就被干掉了。
地狱熊猫：……这期没有猴子，好伤心啊。
翔武：你是在给我表现你魔女本质么？
地狱熊猫：我不是魔女！
翔武：好了，照这么下去都快变对口相声了，还是马上进入正题吧！

☆PG领奖台☆

本期边角栏中奖的读者是■ 湖北省 张四通

翔武：你很幸运，虽然抽中了，但是希望以后边角栏能写得更好。

本期任性贴图区中奖读者是■ 河北省 王思语

翔武：画得非常不错，风格上很好，而且大集合也非常好，绝对是本期第一。

包子：恭喜王思语同学上了初中！画很棒，这次的奖品送给你作为动力，好好学习，希望看到你更优秀的作品！你也要和PG一起加油啊！

以上读者将获得NDSBBS提供的玩偶一个。

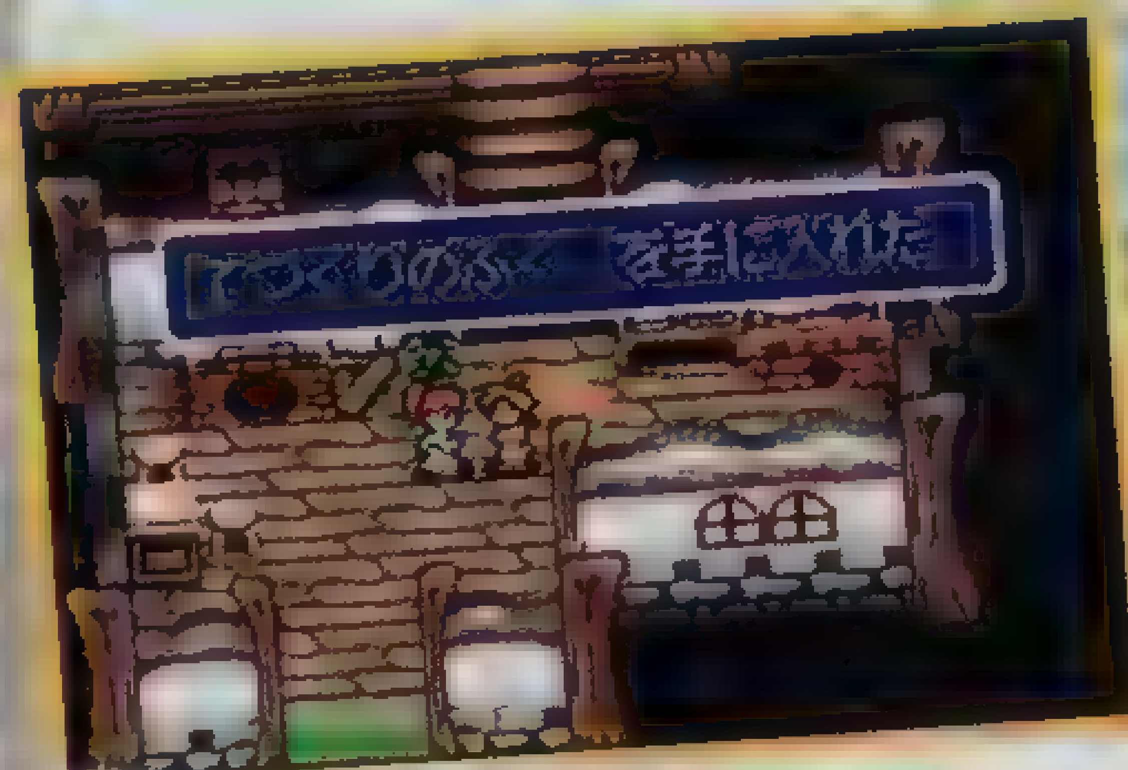
本期猜猜看的奖品是■

泉此方的零钱袋一个。

翔武：猜猜看的第一期，看谁能成为这个幸运者。答案和中奖情况将在下一期PGBAR中刊登！请大家留意！



本期奖品



★提示 1：这是 GBA 早期的一款游戏。
★提示 2：这款游戏中有怪物同伴系统。
★提示 3：这个系列最初出在 SFC 上，并且有两作，GBC 也曾有过系列作品。
★问题：这是 GBA 上的什么游戏？

猜猜看 第①期

广东 黄帅
石湾的加我Q啊~~
男，14岁，广东省佛山市禅城区，QQ815079416

近期这点儿事儿，拿来说的说的！

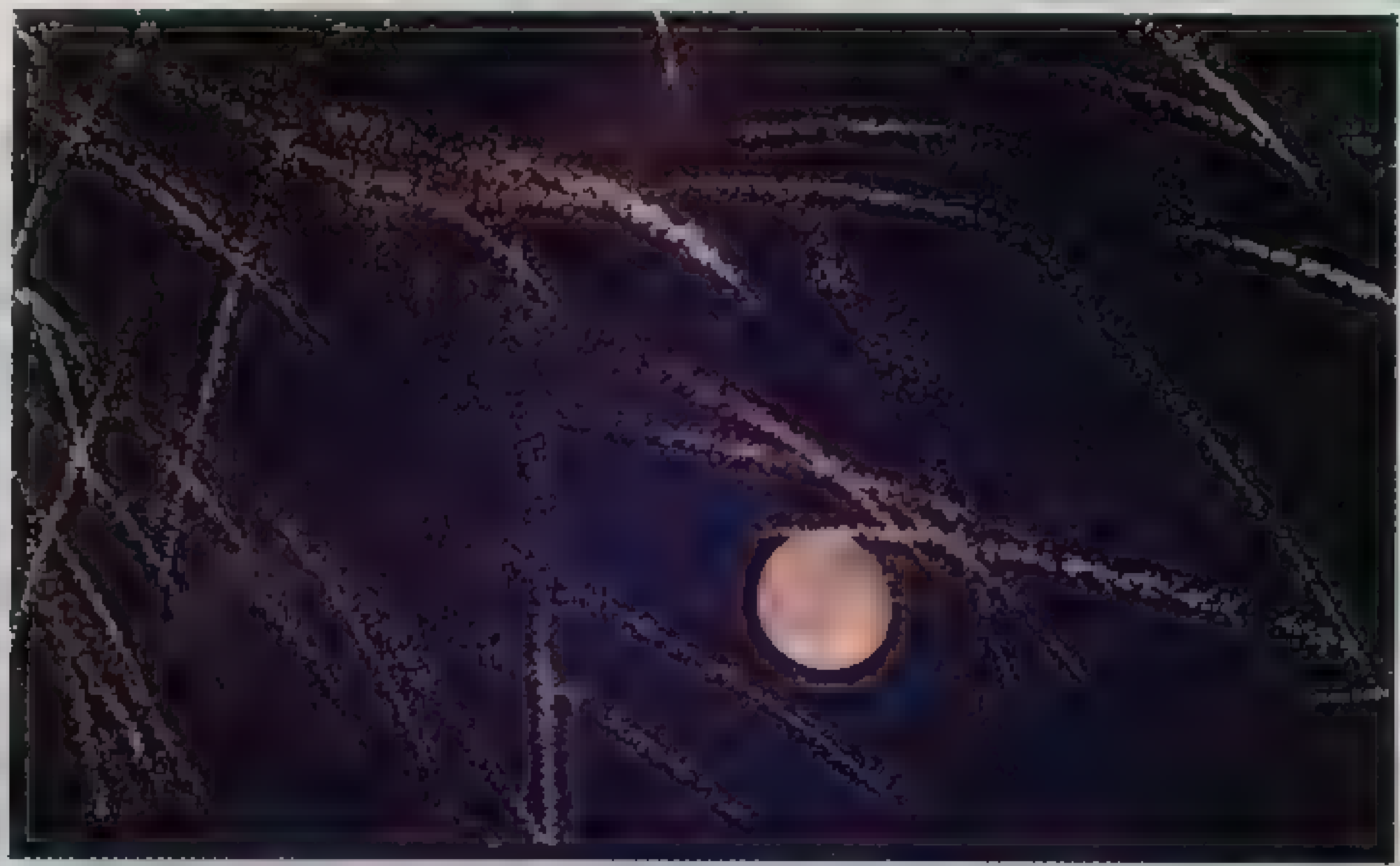
一转眼的工夫，北京已经到了秋天，我又该庆幸了，我又成功地度过了一个夏天，但这么说好像很没出息的样子……秋天是一个很舒服的季节，特别是对于我来说，再也没有夏天那么热的天气了，下午的天气舒服到让我每天下班都想在夕阳下奔跑……（包子：差点看成裸奔了，汗－ －）下面就看看我这期的事儿吧，这次，我就稍微带点儿北京腔来写了。



很早以前用的水壶,现在变成存钱罐了,还好装满这个比[illegible]多了。

老北京有句俗话叫“贴秋膘儿”，意思就是到了立秋，人们都要吃肉补一补了。虽然已经不太理解这俗话的具体含意了，但是借着这个劲儿，我也得多吃上它两斤再说。说到这吃，您还别说，最近同事都说我比前一阵儿吃得多一倍。要我自己说也是，夏天那天气吃东西真是苦了我了，趁着秋高气爽，我可得把之前那点儿全都吃回来了。

说完吃的,咱在说点儿别的。前一阵儿我打车遇到一事儿。我从十字路口那里打车，司机让我去马路对过儿等着去。绿灯一亮，我走人行横道过去，出租车早过去等着我了，毕竟我没四个轮儿的快啊。可我这还没过去，就有一个人开车门上车了，我一看，赶紧小跑儿两步，打开车门跟那人说：“我刚才在那边就打这辆车了，司机让我过马路再上车，麻烦您能下来吗？”结果这哥们儿给我来一个：“这个时代，速度是竞争的基本。”这话说完，我当时就不知道该说什么了，只是继续跟他说下车，这人最后倒是下了，然后我坐车走了。其实要说还是那司机仗义，人家等着我，没开车，虽然他不能跟那人说让他下去，但是已经挺不错的了。不过那人这话真是让我无语啊，跟我说这个图什么啊？



[illegible]月色，[illegible]不过不是我拍的。

残奥会闭幕的那天晚上,我9点多左右从公司出来,快走到中国科技馆那边儿时,正好儿要放花了,我在立交桥便道上站着看。一个好心的老大爷给我拿了一个马扎儿(一种折叠的矮凳),让我坐着看。已经好几年没怎么看过礼花了,虽然有楼挡着,但还是看得挺清楚,过瘾。感谢残奥闭幕式,感谢老大爷！

我的个人记事就到这里了,白白了您内,下期再见。

编辑部揭示版

神奇手办——泡面女神

一狼：你电脑上放的这是什么东西

翔武：啊，这个啊，让我想想……

一狼：你难道连你自己放的什么东西都不知道吗

翔武：啊！有了！这个叫泡面女神

一狼：泡面女神是什么，为什么要叫泡面女神？

翔武：你看她手拿叉子,这是她的象征,并用这个维护[illegible]界的和平

一狼：那手上的5分钱呢？

翔武：5分钱象征了财富,她也是掌管财富的女神，[illegible]5分钱也要珍惜,这样才能[illegible]

[illegible]

（[illegible]，因为红烧牛肉面售价3.45元，翔武给了3块5；那手办不过是他从别人那里切来的拉克斯）



快给二两月饼，吃健康包子！

中秋送礼，真情传递

一块月饼，一片心意，送给PG的小编们。月饼一共8块，翔武、猴子、露琪、八房、库巴、一狼、包子每人一块，剩下一个，麻烦路过送给枫哥，或者自己吃掉，哈！

回想一下，看PG的时间也有四五年了，虽说是老读者，回函卡却没寄多少……人生的失败之处啊！而且中间由几期也被落下了，都怨卖书的BOSS，连卖书都不专业。

小弟有个请求,也算是“月饼的交换条件”,就是想收藏一本特殊的PG,特殊的地方在于里面由各个小编的签名,小弟先谢过了。如果不方便，小弟只好泪奔了。

（江苏省 陶延龙）



★翔武：非常感谢你的心意，不过月饼好像是6块，大家已经全分完了，具体怎么分的我好像忘记了……不过真的很感谢你，有些编辑由于家在外省，不能回家过节，对于我们所有人来说都过了一个很有意义的中秋。

小编们都已经签完名了，除了掌机迷的编辑外，还找来了菜团和弥可，原因是他们也吃月饼了，哈哈。书已经寄出去了，用的快递，估计你已经收到了。感谢广大读者们对PG的各种支持！

★猴子：这位读者，感谢你送来的月饼，其实更应该感谢你对PG的一片热心啊！其实把杂志做好是我们的义务，吃了月饼之后，我们更要更加努力工作才行啊！

★翔武：嗯？我记得上面那人被我干掉了啊？怎么出来了？

★八房：你不愧是掌机迷第一腹黑，顺便，我没吃到月饼(T_T)，点儿点儿点。

★一狼：猴哥你真厉害，被翔武干掉了都没事，还会说话……

★猴子：我跟你说一狼……算了……

★露琪：呃…那天迟到了，我也没吃到 T T

最想和小编说的话

[illegible]学期伊始，我也初三了，初三真没话说[illegible]学[illegible]紧张得没话说，作业很多，[illegible]头苦干，连原坐网吧常客也都不去了，所[illegible]自习后来看PG

当[illegible]第一次看到包子时，我在想他是否[illegible]再说一狼，PG旁边不是有个[illegible]里面是不是也有个猴呢？新来得小[illegible]就是一狼了 一只在北方[illegible]披着羊皮的狼……

（重庆市 余快）



初三还好吧，不用[illegible]太大，这样学习自然[illegible]该放松一定要放松，[illegible]会疲劳的



虽然身在北方，一狼还是经常怀念自己出生的南方啊，毕竟北方气候不好……至于羊皮，我也不清楚那个皮是怎么来的，你可以理解为画师偷懒吧……（PS：我和动新那边可没有关系……）

猫游记？呃，不知道－－。不过到是可以揭发一狼形象的秘密，传说很久以前，有一只大灰狼协同一只八尾妖犬袭击了“掌机村”。全村的村民都危在旦夕。而这时，一个拿着吉他的旅人出现了，用一首安逸的歌曲把这只凶残的狼封印到了一只羊的身体里，优美的旋律又使得妖犬丧失了记忆成了“后·天然呆。”于是这两个家伙就成了那个旅人的召唤兽了…跟随着旅人登上了“PG号”海贼船……



广东 何益良 努力存钱买NDSL，祝小编们中秋快乐。（某编：谢谢了）

男，17岁，广东省湛江市霞山区建新东路，QQ291607248

猴子神秘消失事件内幕详情…

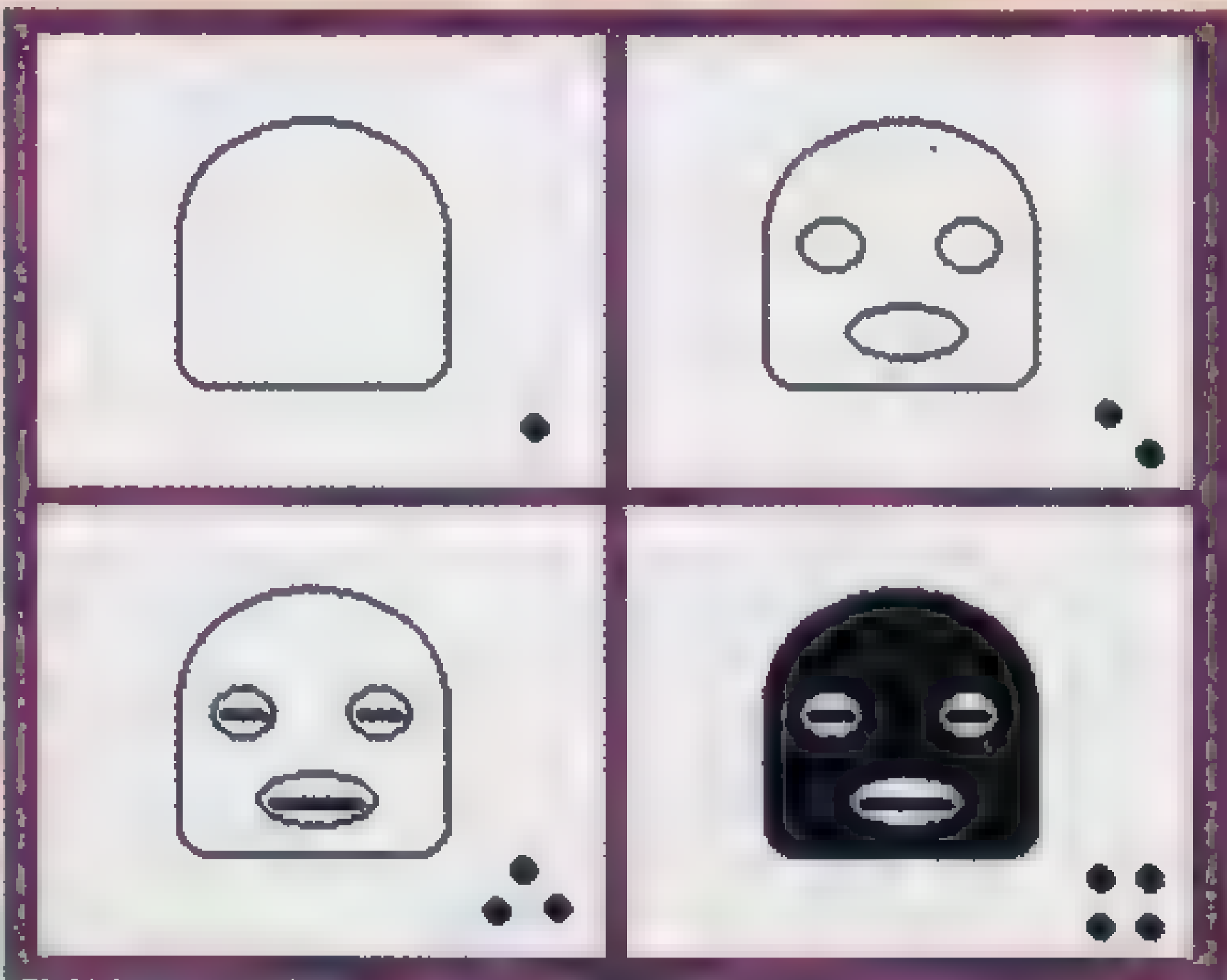
PGBAR在你手上… [illegible] …各位编辑都已经过中秋了吧 [illegible] 在光盘上印上了期号”吧，不知道呢，只是分期… [illegible] …都没见过他，最近他很忙吗？67吗，走COOL… [illegible] …MAN的，不过… [illegible] “… 园”好像有点… [illegible] 包子，你形象… [illegible] 再做一个　（广东省 [illegible]）

★翔武：首先在这里我们也祝所有读者国庆节快乐！PGBAR能有那么好并不是我一个人可以做到的，主要功劳在包子，包子每期排PGBAR时都要找很多很多的花纹素材，也经常自己做一些，排的时候也非常认真。如果只有我的文字而没他排的版式，不会有什么效果的，他才是PGBAR功劳最大的人啊。另外，就算你顶我也不会出金币蘑菇什么的，所以你还是放弃吧，哈哈。

光盘的我忘记是不是看了你的回函卡建议了,反正就是看到有提出的。原来确实也是我疏忽掉这一点了,现在加上了期号,每期推荐的主要游戏在盘面上就可以看到，这样应该会方便大家收集和查找吧。猴子嘛，因为吞并“猴哥热线”计划失败，所以趁银魂“猎猴”之际，顺手把他解决了（奸笑）。以上是玩笑，其实猴子现在经常在电软的闯家和电击收藏中出现,特别是在电击中,带上了面罩，化身为“达人”,成为一名游戏界的废柴英雄。

露琪即便是改变形象但似乎也不影响他控萌的东西……

PS：关于“达人”的形象，请见和PG同期上市的电软的电击收藏。



1、首先画一个圆形和方形叠加的形状。
2、在里面画两个圆和一个长圆。
3、在这三个圆中加上三条粗线。
4、… [illegible] …涂黑，达人完成！

非官方小编形象正式出炉！

很… [illegible] 你们把我的名字打错了（orz），是… [illegible] 以后还是用… 笔名得了… [illegible] 这次只画了7个小编寄来，… [illegible] HC中的… [illegible] 、仿… [illegible] 八房，装COOL的露琪，自… [illegible] …后毕业了我一定要来编辑部玩(… [illegible] 然后画《PG的编辑生活记》 [illegible] DS啊……我正准备… [illegible] 以前用的是R4，现… [illegible] …m） 还有，我的D… [illegible] 了朋友一年，… [illegible] 有点松,这不会是断轴的前兆吧… [illegible] 补救方法么… 先写到这里吧,高二… [illegible] 有点吃力,… [illegible] 小编们… [illegible]　（北京市 [illegible]）

★翔武：打错你名字的是我，我有罪(= =)，以后一定不会再打错了。继上次没说生日快乐，把我煮了之后又寄来了非常不错的作品啊（这话怎么想都别扭，都被煮了不该这么高兴吧）。几位小编看了新形象之后都非常喜欢，每个人的特点全都表现出来了，而且还画的很可爱，真是不错。所以，还真是期待你的《PG编辑生活记》诞生啊。关于烧录，其实R4现在还是可以用的，最近的一些游戏都没什么问题。如果要买的话，AK2是不错的选择，价格便宜，兼容性上问题也不大。关于断轴，请断轴专家八房来为你解答断轴问题。

★八房：这是断轴先兆，补救方法就是用的时候小心点，然后加一个好点的外壳。

NDSL有没有学习搜索功能，学习功能强大否？（某编：NDS上有不少英、日语学习软件）　江西　李正昊
男，14岁，江西省南昌市孺子路，QQ935480286

神秘的包子果实能力者－ －＋

包子是美编又是文编，那工资是不是拿双份？　（安徽省 陈志）

★包子：其实白天我在单位的十多个小时是美编，晚上到家趁着没人偷偷吃一颗包子，马上就变身成文编了，然后开始熬夜写东西－ －＋

★八房：原来包子需要每天吃“包子”变超人啊，点儿点儿点儿……

★包子：恩，其实“包子”是一种神奇的东西，你看不到他的馅，而吃下去后会根据不同的馅料而获得不同的能力，每天吃的不一样，能力也不同。而且还能有七段变身。尤其是吃了30个以后还会进入暴走状态……

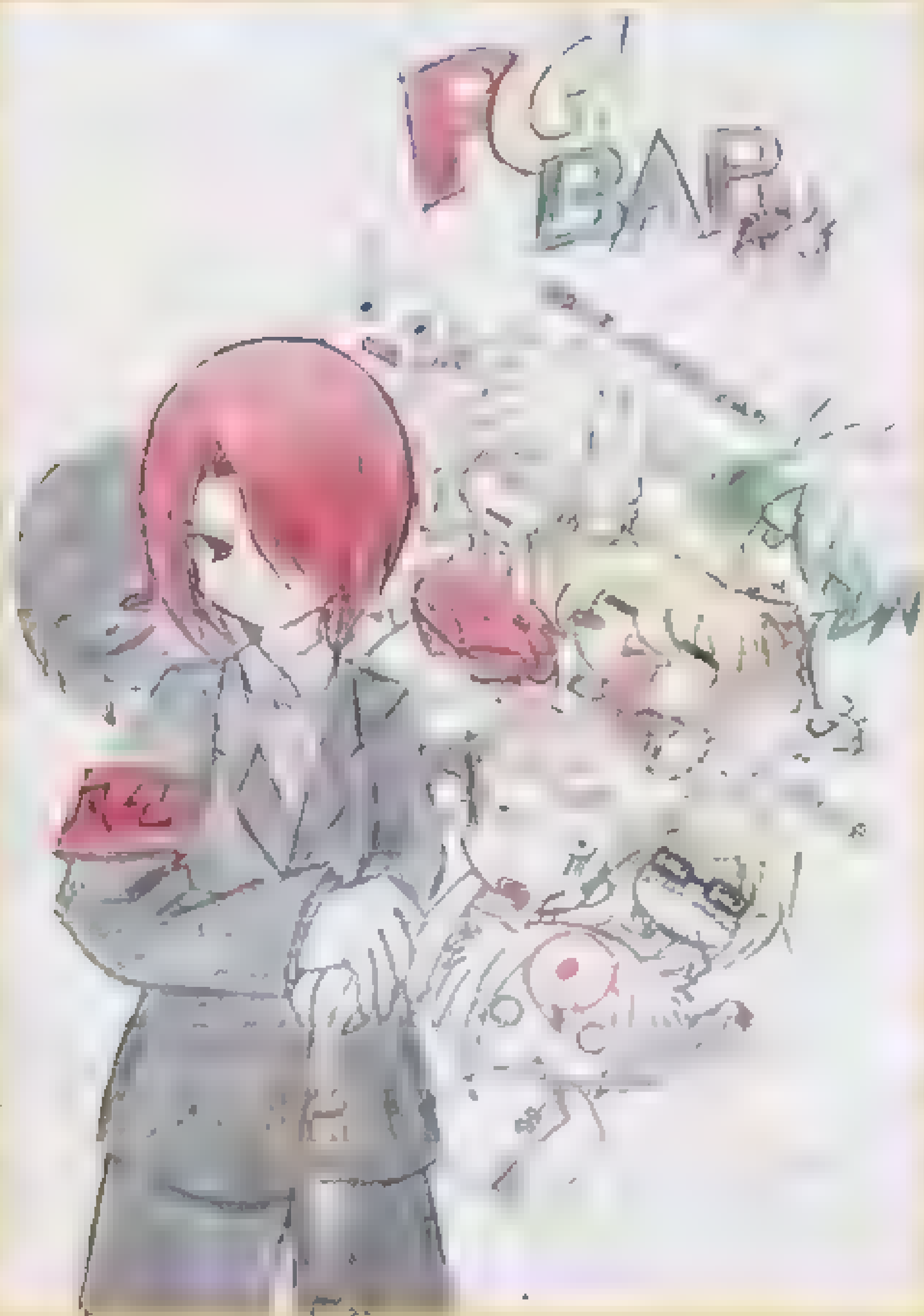
★翔武：那不是恶魔果实么……

★包子：是啊，所以说才是神奇的包子果实能力者…

★翔武：不愧是整个编辑部和我同样最有海贼魂的人啊！



★任性贴图区★



→河北省王思语：一狼跟我一样都是狼属性的说，好不容易有同类了，眼泪哗哗的。

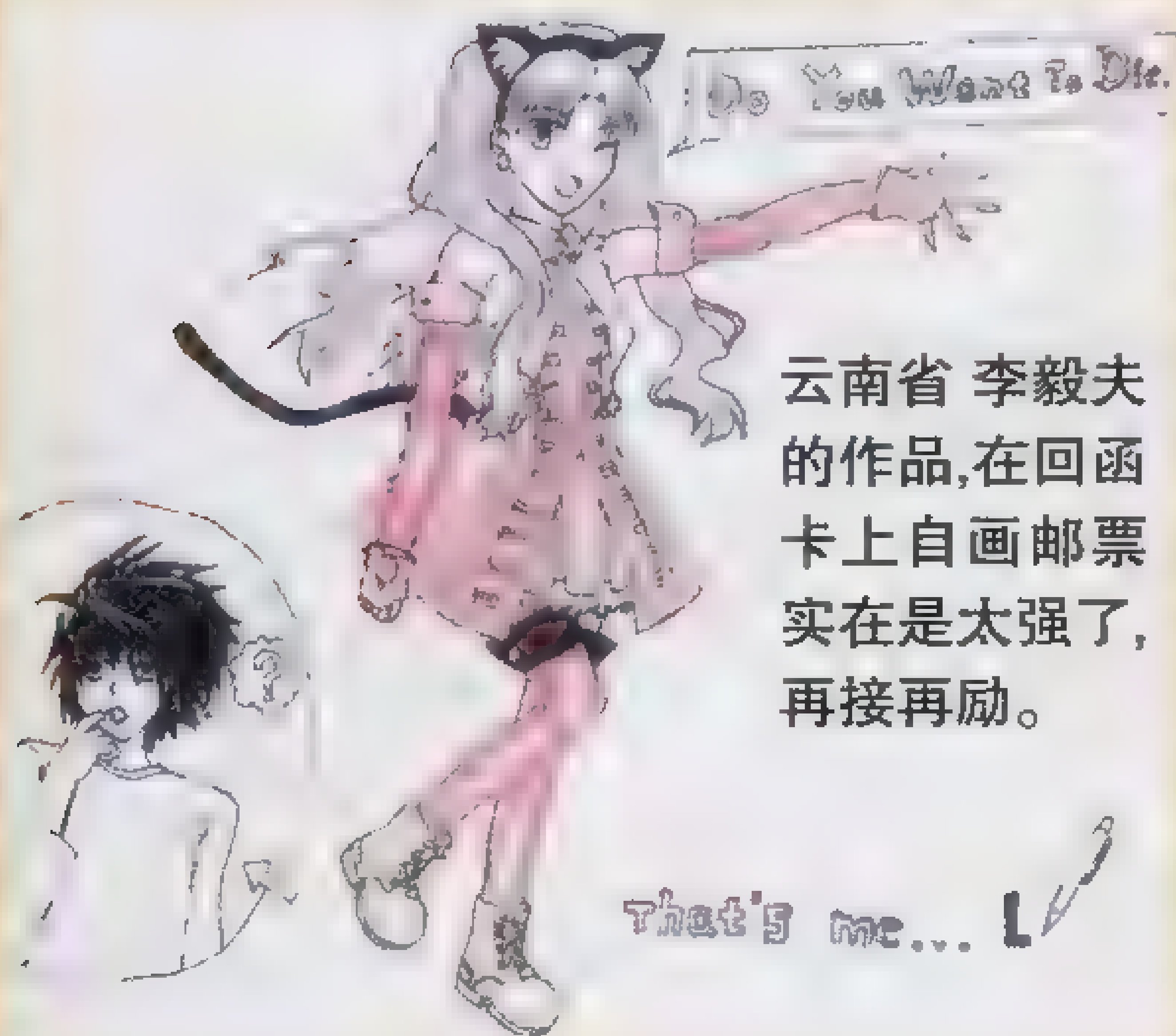


←江苏省 朱静仪。

这个画我看到之后都笑喷了，想法简直太强了。

↓北京市 杨砚林的作品全展。翔武：比起上次给我煮了，这回的真是好多了啊。包子：哈～好可爱，喜欢的不得了。锁在宝贝抽屉里珍藏！嘿，那边那个拿着望远镜流口水的露琪。即使你求我，我也不会让你摸一下的－ －＋





云南省 李毅夫的作品,在回函卡上自画邮票实在是太强了，再接再励。



任性贴图区再开，征集读者绘画投稿，可邮寄或电子邮件。来信请至北京安外邮局75号信箱，掌机迷收或PG@VGAME.CN。

交友　广东 庞德铭
是《火纹》饭的各位加我Q。
男，14岁，广东省湛江市赤坎区文章村，QQ821983615

掌机快乐赢 中奖名单

本期开奖期数：108

四等奖3名

怪物猎人 P2G 雪山包

北京市	李毅兴
河北省	张博阳
新疆	张智业
浙江省	童晔

三等奖

太鼓达人玩偶抱枕

五等奖7名

海贼王手表或零钱袋1个

广东省 谢广权	上海市 彭逸敏
内蒙古 润田驹	天津市 赵龙
贵州省 保铸	
云南省 徐万苏	
辽宁省 张学深	

一等奖（1名）

怪物猎人 P2G 原装3件套周边

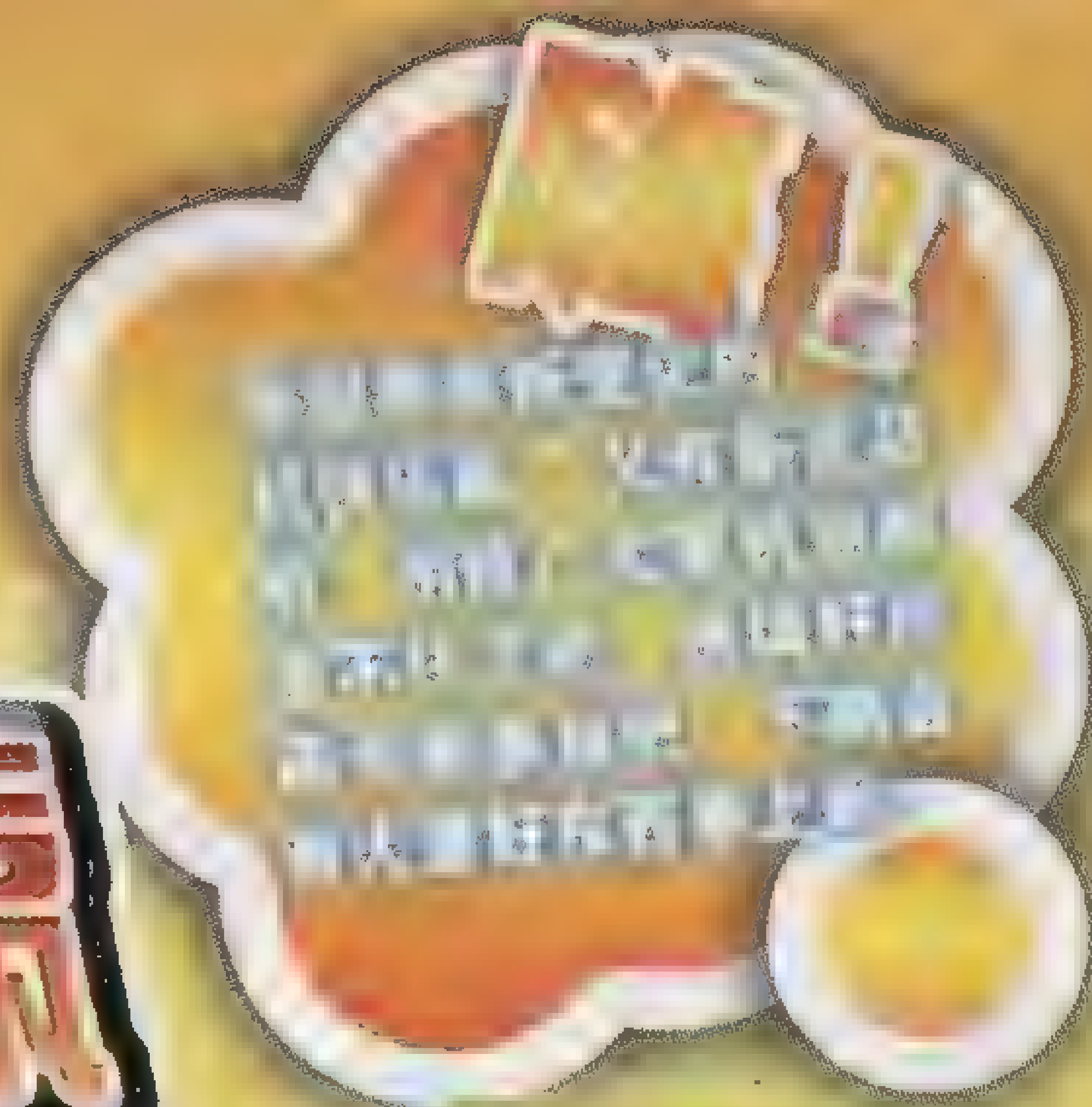
新疆 刘靖

二等奖（1名）

最终幻想7 克劳德手办

辽宁省 李健





掌机快乐赢













小提示

参加办法：

1、将随刊附带的回函卡填写好，贴上邮票寄回编辑部，即可参加本期抽奖活动。
2、本期抽奖活动回收回函卡截止日期为 10 月 25 日，时间以当地邮戳为准。
3、中奖名单将在 111 期刊登。回函卡复印无效。



小说果然还是最难写的……

虽然之前已经被露琪提了个醒,小说不是那么好写的,不过这期还是挑战了一次。果然小说非比攻略,写起来又要考虑到塑造人物个性,又要烘托场景气氛,更要命的是,还有截稿时间。一狼承认自己老了,文笔已经不比当年了。有读者来信问为何106期开始连载的海格力斯小说烂尾了……其实一狼本来是打算写了,由于后来每期都赶上大作攻略腾不出版面,久而久之就只好搁浅了。这次DQ5的小说我一定会好好的写,请读者大人们放心…



↑说起小说,一狼还是最喜欢看《三国演义》啊,真的是百看不厌。

游戏成就: DQ4美版攻略开始……SFC实机正版DQ2一夜通关未果,记录奇迹丢失……
编辑部重大事件: 某日与电软的小沛君切磋DS版俄罗斯方块,这厮果然是高手,一狼领教了,最后以1比13的战绩惨败于小沛手下。我承认我是小白…我从来没玩过俄罗斯方块…

貌似有种病 现在正流行……



其实事情是这样的,大家都知道今年我患了“叫不对名字”病吧…几个月过后,随着天气转凉,这个毛病完全没有好转而且——传染了!现在包括菜团、猴子、perfect乃至风林在内的大家全都会时不时叫错人名…幸免的就只有翔武和弥可,好可怕啊!(笑)

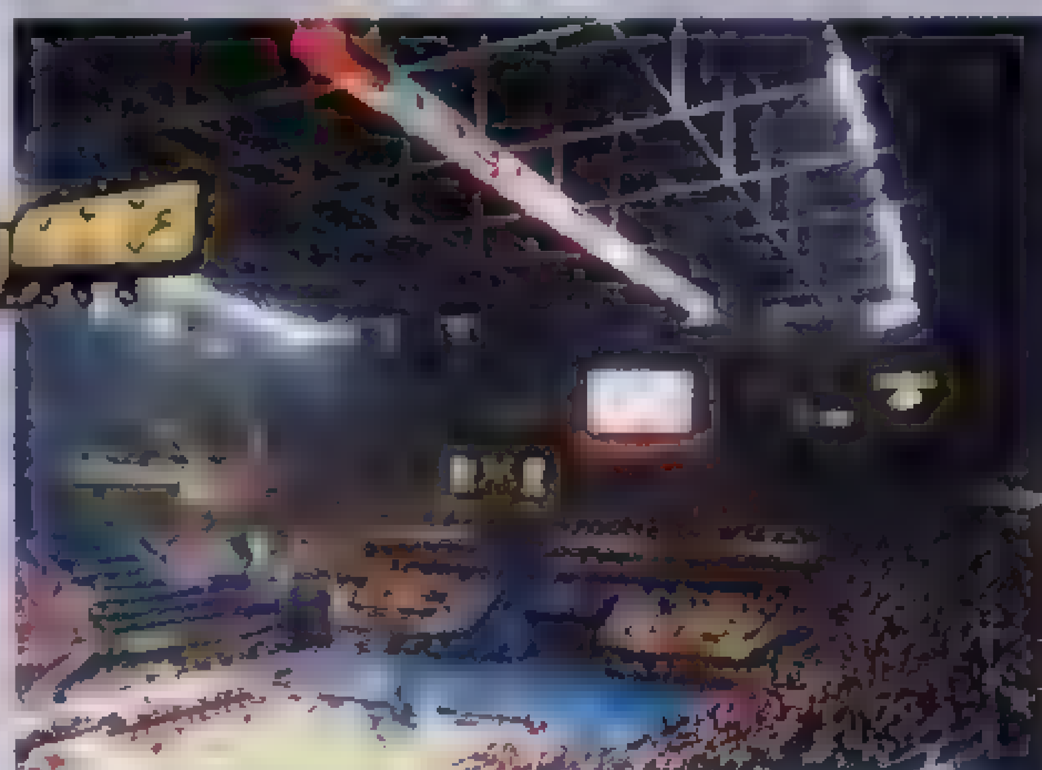
某天从兜里摸出了一个玩具指轮,于是笑称是“诅咒指轮”,没想到先后有三个人因为不信邪把这玩意戴在手上,结果卡住拿不下了……看到众人又是抹肥皂又是搓手指心里不禁暗忖,难道这次弄到真货了?



↑上面刻着奇怪纹路的铁环。不过它是什么时候跑我兜里的呢?

重大事件: 天气总算凉下来了啊,太好了。
编辑部重大事件: 口袋白金稳步进行中,不过很慢就是了。

呼风唤雨是种痛苦



↑去看篮球比赛,感觉是不是很像《灌篮高手》的某个场景?XD~

记得上小学时,每次集体活动都会下雨,那时总诅咒这个倒霉的学校,到了初中也一样,运动会或者春游都下雨,又开始埋怨这破中学。到了高中,甚至连我组织开个班会也会下雨,突然我似乎明白了什么……果然,到了大学就连我逃课都会电闪雷鸣!我…彻底醒悟了,原来,这些年来RP的是我啊。8月单位放假我去旅游,7天一直阴天下雨,等回来了上班第一天就晴空万里。后来又去看奥运会女子射箭个人决赛,被雨淋的鞋子都能拧出水了,这周又去看残奥会,结果早上还晴空万里,晚上就暴雨倾盆,顺便说一下,今天截稿加班,恩,没错,又下雨了－ －＋【爆】

包子

编辑部重大事件: 强烈推荐《机器人瓦立》,很感人很有意思的片T T~

PG总动员

~小编们的轻松驿站~

谁说我被干掉了？



翔武居然说我在银魂的《猴子猎人》篇中“被干掉了”，对此我得澄清一下，由于工作需要我回电软那边工作，不过不是“被干掉”，而是比较少机会在PG上露面了而已。“猴哥热线”虽然暂时弄不成了，但是翔武在看到读者给猴子提问的时候还是会把问题交给猴子的。大家不必担心猴子的人身安全问题。工作嘛，总是有各种调动的可能，就像去年我从电软来到PG一样。但是我是不会和大家失去联系的，大家对猴子有什么吩咐直接写信给翔武或者给猴子的信箱写信就可以了，猴子继续发挥余热为各位读者们服务。（什、什么叫余热啊……）

最近游戏成就：所有游戏封存，唯一成就就是花58买了一个一星期前还卖29的SEGA的USB手柄，天天玩街霸练升龙拳中。
编辑部重大事件：最近一轮游戏发售热潮已经过去，大家将面临长达一个多月的淡季，持续关注下个月任天堂展会和TGS的消息。

露琪

多年以后又高声唱了一回国歌

托在CCTV工作的朋友的福，9号那天晚上被拉去北京工体组队下了盲人柔道的副本(我发誓我都半年多没玩山口山了真的)。事实证明看冷门比赛前没有查规则会很纳闷的，好在柔道的规则也不算太复杂，看了几局就慢慢弄懂了一点门道，一发逆转的“一本”还是蛮精彩的。现场的人比想像得要多，普通观众席几乎满座，我们正对面的VIP席位则空无一人。不过这并不能影响为参赛选手呐喊助威的心情，尤其是在唱国歌的时候，现场那股异口同声万众一心的气势简直太让人燃了。



↑左边的八房同学，终于被我找到你的真身原型了吧。=_,=

游戏成就：龙珠DS攻略中，等本期杂志上市的时候估计早就通关了。-_,-
编辑部重大事件：截稿日那天中午与一狼、翔武和前台MM组队觅食，结果被突如其来的倾盆暴雨淋得当场壮烈湿身……

在狂风暴雨中前进！

某日下班回家途中，天空阴暗、乌云密布，没过几分钟就狂风大作，暴雨倾盆…此时正好是赶在一个前不着村后不着店的地段，瞬间便成了落汤鸡…之后就这样顶着“暴雨”一口气冲回了家。回想起来，像这种“热血”的行为自从学校毕业之后就很少再做了……偶尔回味一下，感觉不错~



↑《Z》补完计划之《创圣的大天使》，每天1集是个好习惯……



游戏成就：《基连的野望 阿克西斯的威胁》5周目达成！！！稍作休息、下月再开~
编辑部重大事件：俗话说恶有恶报、蔬菜汁终于遭雷劈了！！他的发型就是最好的证据！翔武：就是那螺丝卷吗？

PG贴图特搜队

主持/翔武
美编/包子

贴图特搜队和PSP美图秀两栏目合并，收录的图片在光盘中都可以找到，PSP壁纸还有一些栏目上没刊登的



看完了《蝙蝠侠 暗黑骑士》，感觉不错。不过这个蝙蝠侠却让我想起德拉克拉。



这位兄弟COS炸弹人也太敬业了吧，装束就算了，连炸弹都有。



这是火车吗，这分明是大黑猫一只！谁加的眼睛和猫耳朵啊！



《蓝宝石之谜》（虽然原名不叫这个）给我们童年留下了很深的印象，对于本人来说，印象最深的就是最后那艘主舰了，实在是太气势了。

安徽 张闻地
爱《火影》的加QQ，爱游戏的加QQ。
男，18岁，安徽省阜阳市纺织厂家属院，QQ982643925



高达00在离开我们半年后终于要回归了，把第一季剧情忘记的朋友赶紧去补一补吧，10月5号就开播了。







最近最喜欢这张壁纸了，原始勇者王太有气势了。



五星物语风格的倒A高达，算是纪念倒A在机战Z中登场吧。





在LOCOROCO2后，SCE又将自己招牌角色多罗制作成了同类型游戏，玩家将控制多罗的脑袋，展开大冒险。这设定也太让人颤抖了。



腐女正太控，PSP饭。（某编：你是要交这些朋友吗？）
女，15岁，山东省莱芜市张家洼（东区）708号楼，QQ573980034
山东 江家傲 交友

三栖人ACG SPACE空间 vol 15



□栏目主持/包子

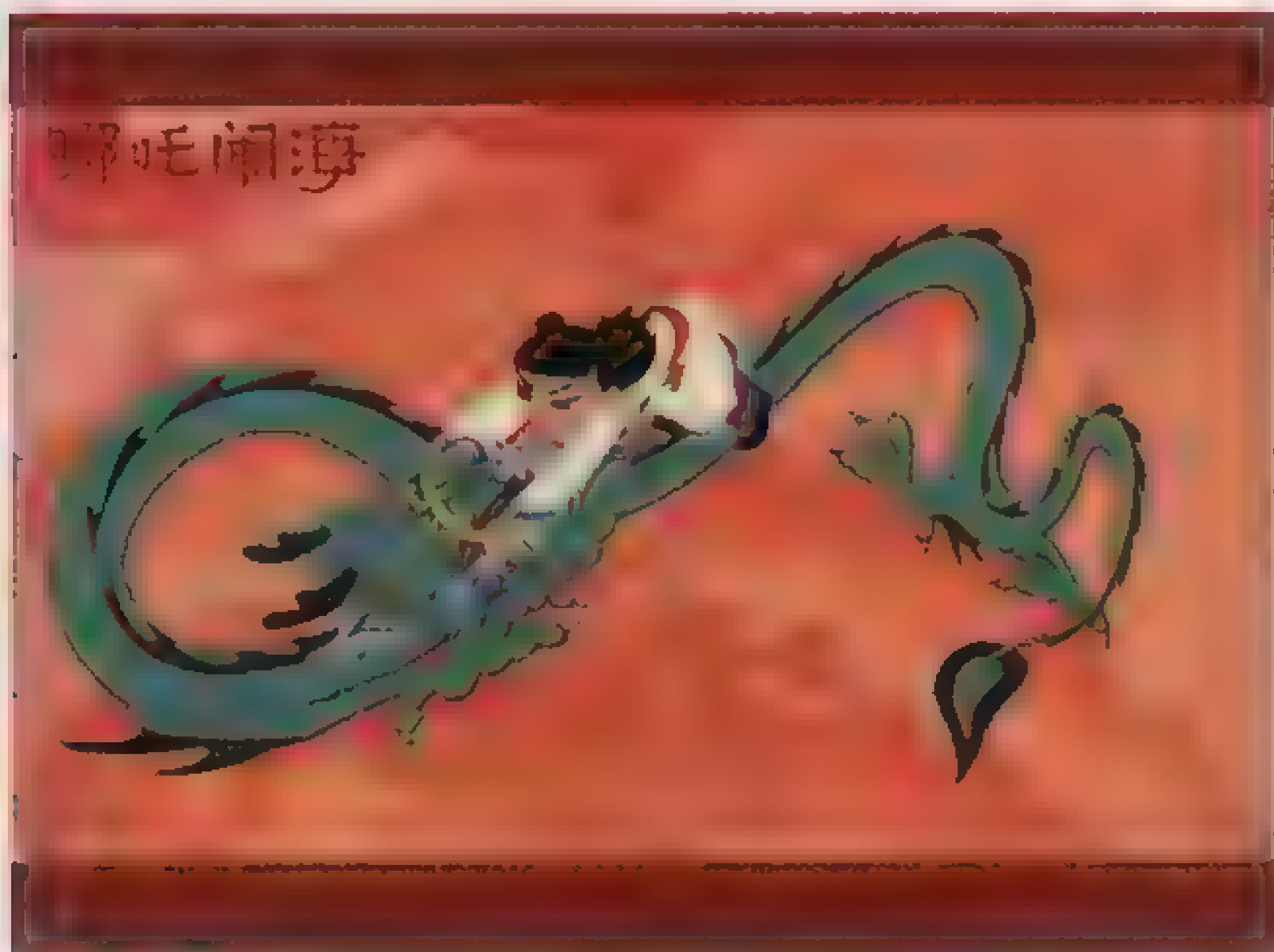
碎碎念：“我头上有犄角，我身后有尾巴，谁也不知道，我有多少秘密~”不知道看到这些歌词，有多少朋友会会心的一笑呢？其实这期稿子写着写着突然想看《小龙人了》，等截稿了去下– –+

PS：尾田大神，您太强了，《海贼王》的剧情在高潮迭起的时候居然穿插了采蘑菇的小姑娘。深夜加班到3点，困的不行了，看了515话，一点都不困了。OTZ……

动漫世界中的十二生肖——龙（下）

哪吒闹海

龙的起源在中国，所以提到龙就不得不提到中国经典的传说——《哪吒闹海》，当然。主角不是那个身穿甲胄，右手执宝戟，左手执有乾坤圈。脚踩风火轮，能腾云驾雾的小神童。而是那只被抽筋拔皮仍到海里喂咸水小蝌蚪的龙王三太子。



1979年由上海美术电影制片厂制作出品的动画电影《哪吒闹海》伴随着无数人的成长。影片于1978年5月开始筹备，1979年8月全片拍摄完成，耗时一年零三个月。曾经获得无数中内外的动漫电影大奖，1980年更是做为第一部在戛纳参展的华语动画电影，蜚声海外。同时故事中那只专横跋扈的三太子也给人留下了深刻的印象，当然，我是在指他被屠杀支解分尸的时候。完全不附责任的猜测。有关“勇者讨伐



饿龙”的这种现在来看很老套的情节，就是从这部动画片开始萌芽的＝　＝＋。

白龙马

其实我也一直想知道这论为唐僧的坐骑的白龙马到底和上面那只被抽筋拔皮的三太子有什么关系？貌似时代是同步的，身份是相似的，结局却都是悲惨的。仔细想想，虽然我们炎黄子孙创造了龙。但是好象传说中龙并没有什么风光的表现。不是被个小孩抽筋拔皮喂蝌蚪，就是被抓去托着和尚千里迢迢去西天取经。即使是老老实实的在家中静养天年，也是被那





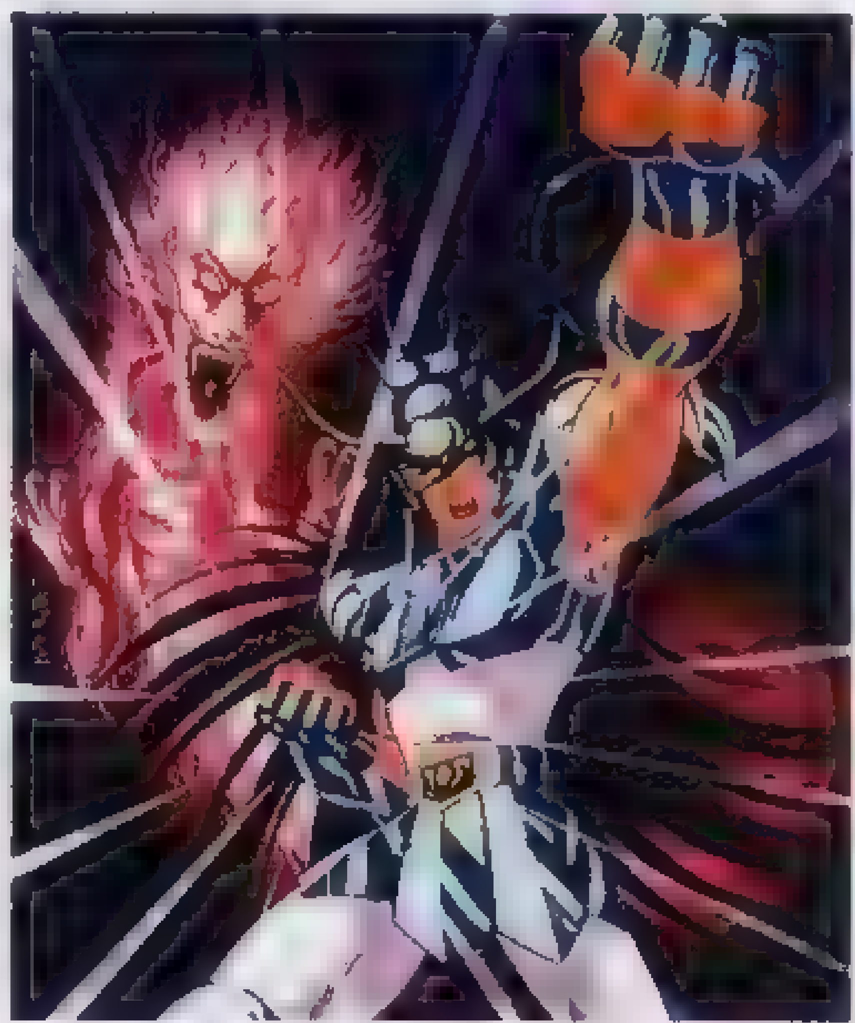
泼猴抢走了“定海神针”。

而且这只白龙马好歹做龙的时候也是可以腾云驾雾一飞冲天的神兽，现在居然只能一步一个脚印的托着一百多斤的胖和尚卷进危险的旅途。同样都是龙，怎么做龙的差距那么大呢？

群龙聚首



和龙相关的话题估计这一整本掌机迷都说不完，再加上和龙沾边的，能召唤龙的，能变成龙的，名字里有龙的，喜欢龙的，以及龙王太子的七大姑八大姨等等，所以最后得出了结论，还是不浪费这一本书写龙了。（虽然作为美编，等截稿他们下班了偷偷删掉所有东西把龙的长篇大论贴出来只是动动手指头的事，魔哈哈~）但是，有几个有特色的还是要念叨念叨。我想大家首先想到的一定是某个叫紫龙的小强，在90年代的中国，各个小学校里，随处都能见有大喊着“庐山升龙霸！”的小孩。也就是那时，幼小的我记住了“庐山”，也记住了“紫龙”，更坚信庐山中一定有条紫龙……



又过了几年，那时迷恋紫龙的同学们都长大了，接触了游戏。偶尔看到一群小孩子们还站在讲台上大喊“庐山升龙霸！”的时候，都会十分不屑的哼一声，然后继续研究自己的升



龙拳去了。在他们眼中，街霸中的隆才是王道！而就在时候，躲在家中正在大喊：“炎杀黑龙波”的我，也正琢磨明天上课的时候在自己胳膊上画条龙，结果第二天还是决定在手腕上画块手表……。

时光飞逝，那个时候只会单纯的在手上画个“八点四十分”的我，已经开始在手腕上画“劳力士”了。而逃学出去玩街霸和闷在家中玩《幽白》的同学们，也都每天准时回家，端坐在家中看“小神龙俱乐部”去了，那个年代《神龙斗士》是绝对的王者，吸引了无数的FANS为之花光了好几个月的早点钱去买模型。

但很快，当时代的齿轮又转动到了一个日本的少年勇闯鬼门关去救一个死神的时候，另外一个白发的小孩又掀开了龙系少年的新篇章，那就可以让自己的剑卍解成冰龙的“小白”。不过时代在发展，当初那些见证了“龙的历史”长大的同学们已经不在对这个家伙感冒了，反而是那时候偷偷笑着男同学“傻帽”的小丫头们，津津有味的红着脸，讨论着小白究竟是攻还是受的问题。总之，龙伴随着一代人的成长，而这一代人也见证了龙族的变迁。时代会继续前进，前方还会有什么呢？［远目］

咦？什么？你问当时那些小男生都嘛去了？哼哼，都躲家里看小畑健的《蓝龙》呢~XD！



PGMONKEY@SINA.COM

问答无双



集中解决玩家遇到的各种问题，问答无双期待你的参与，你的问题就是大家的问题，你的回答或许就是大家的福音！

问 请问在这几期介绍的《超执刀2》中，某关那个拼图游戏究竟应该怎样摆？我很不擅长解谜，又很想得到S级以上评价！（北京 杨晓牧）

八房 想要在那一关得到高评价，必须得到附加奖励得分。除了时间和NO MISS之外，最重要的一点就是要在10次移动之内摆好。实在苦手的话可以参照下图。



问 发现边角栏上的许多问题自己都知道，就是没法一一回答怎么办？（北京 王楠）

八房 可以在回函卡上写明回答边角栏问题寄给我们，我们会核实后在问答无双中回答。

问 《召唤之夜 双子》通关后到了二周目的大地图就会死机，何解？此外，《WARIO TOUCH》和《七日死》一运行就死机，我是R4烧录卡，何解？

八房 头一个游戏暂时没有R4验证，但后两个游戏R4升级至新内核后都可以正常运行存档，所以，你可以检查一下R4的内核，最好重新下载安装新内核。此外，也有可能是因为TF卡故障导致死机，你可以备份内容后格式化TF卡再重新装载内容。

问 为何我在DSTT中安装了MOONSHELL之后，界面可以打开，也能找到音乐文件，却不能播放？请问播放是哪个？（童晔）

八房 MOONSHELL支持的格式很有限，最好把文件转换成MP3或者WAV格式进行播放。此外，前一段时间DSTT官方网站提供的MOONSHELL免安装版的字库有问题，字库不是专门针对中文汉字（GB3212）的，因此用有些汉字文件名会显示为乱码，有时会造成无法读取，重新安装支持中文字符的MOONSHELL即可解决问题。

问 PSP2000怎样判别翻新机呢？PSP3000比起2000有哪些变化？（刘浩嘉）

八房 关于翻新机，可以参照我们不久前策划的购机特稿。PSP3000比起2000来，最显著的变化是更换了液晶屏幕，颜色的艳丽程度提高很多。此外，内置麦克风也是硬件的改变之一。配合硬件的改变，固件方面也有一定的变化，加入了Color Space，可以调整PSP显示广色域或以类似2000型的色彩显示(应该是为了省电)。此外固件方面还有USB自动连接功能和视频输出减噪功能。

问 据说低版本的PSP玩PS模拟游戏较好？3.71或3.81对游戏的支持哪个比较好？（郑男）

八房 没有这种说法，高版本对PS游戏的支持也不坏啊……3.71和3.81比起来，还是高一些的版本支持较好。升到新版本之后要及时打上系

统补丁，比如3.81就可以打到3.81M33-5，这样BUG会少很多。



《符文工房2》的二周目事件有哪些？怎么快速提高冶炼等级？

（广西 淡广源）

八房 《符文工房2》没有二周目……想要快速提高冶炼等级的话就要反复实行级别较高的冶炼，一般来说，成功率达到19%就可以大胆反复尝试。由于制造需要大量的素材，所以，选择适当的武器进行反复强化是提高级别的好方法。



怪物猎人P2G中，我用的是弓，请适当推荐弓的装备升级路线。

（黑龙江 苏伟）

八房 如果是武器的话，初期建议升级猎弓系（连射系）、螃蟹弓系（贯穿+水属性系）或者和任务相对应的属性弓、如果说是防具的话，初期换一身有耳栓的黑狼鸟装或者用速龙COS装（有激运）算了……



《圣魔光石》中小枪、小法、小斧要怎么样转隐藏职业呢？

（江苏 闵捷）

八房 这三个职业都没有什么“隐藏职业”的路线，只有一点比较特殊：当上位职业满级之后，他们能够再次转职成见习职业，从而循环转职。这点勉强算得上“隐藏要素”吧。方法很简单，只要其上级职业级别达到LV20满即可再次转职。



怎么才能让GBA的屏幕亮一点啊？听说有一种内置灯，从来没见过，希望能够能介绍一下。

八房 GBA的“内置灯”学名叫做背光板，作用是使得GBA在没有光源的地方使用，具体可参阅前几期的特稿……

早期GBA屏幕确实发暗，其实可以通过调节屏幕电压（在GBA电路板后面的某个贴纸下）来提高对比度，不过过分调节有可能会损坏，所以还是算了。



问答无双栏目是八房的吧？为啥只有它一个人回答？邮箱为何留的是PGMONKEY呢？

（甘肃 崔骊鸣）

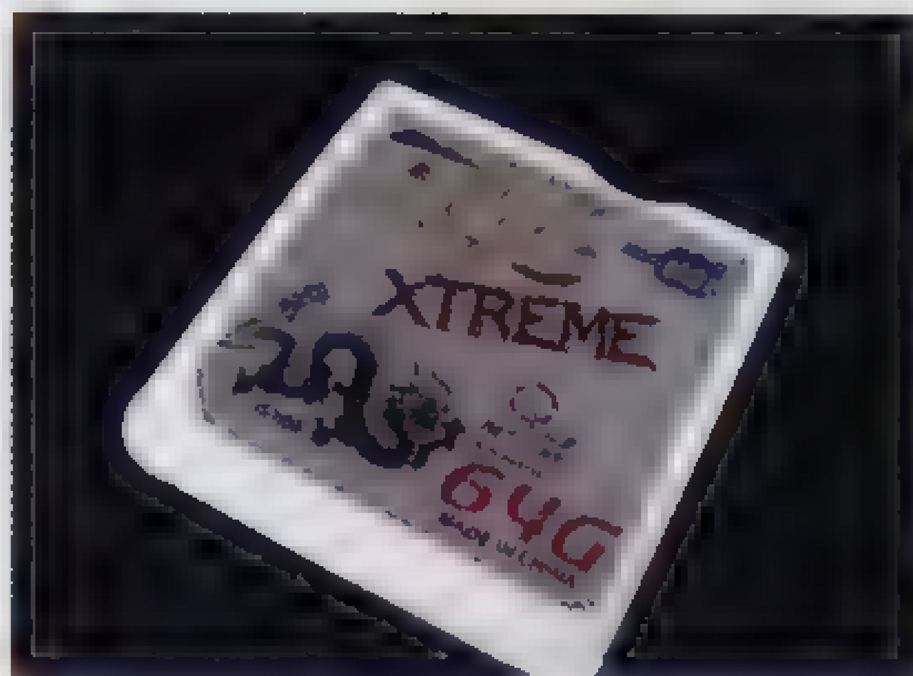
八房 其实这是个综合问答栏目，大家都会作答，八房只是挂名负责整理编辑而已。读者的问题则来自猴哥热线的邮箱、回函卡和网站留言提问。



全新的R6金版大概要多少钱？R6可以使用金手指吗？

（内蒙古 张博）

八房 拥有体感技术的R6 GOLD目前店头上相当少见，所以价格不好说。网络购物价格一般是300，供货者甚少。此外，R6是一个DS烧录设备品牌，冠以R6之名的烧录卡并不是只有R6 GOLD一款，比如说，还有R6 SILVER以及R6 XTREME。前者是外接TF卡的中端烧录卡，后者则属于内置NAND FLASH存储媒体的普通烧录卡，购买时要注意甄别。至于金手指问题，R6 GOLD和XTREME皆支持AR格式金手指（方式为预设后调用），SILVER为GOLD同系产品，应该也是支持的，只是手边没有样品，也就没有具体数据。







请问在psp版的《寂静岭 起源》中，要如何才能达成三种结局？我只能打出好结局和UFO结局。

（甘肃 崔骊鸣）

八房 要达成坏结局的话需要满足两个条件。首先是在流程中要大量杀死敌人：只要把必经之路的敌人全部剿灭就够数了。此外，需要用近战武器杀死总boss，推荐二周目使用拳套。不少玩家都喜欢积攒充足的弹药和投掷物对付boss，所以往往无法达成条件。

游戏单间

秘技侦探团

Cheats and Unlockables

NDS 我们的太阳 强戈与萨巴塔

通关追加要素

追加HARD难度： HARD难度通关后追加NIGHTMARE难度。地图宝箱中的道具部分变化（新部件入手可能）。

シェリダンの馆和情报屋出现新选项。

出现隐藏迷宫： 实验塔ヴァーンベーリ。可继承主角能力。

全称号入手条件

全称号入手条件	
ダークナイト	萨巴塔升到99级。
ソルガンナー	强戈升到99级。
ソードマスター	萨巴塔的所有武器升到16级。
ガンマスター	强戈的所有武器升到16级。
ガーディアン	使用全部盾进行防御反击提升上限。
トレジャーハンター	完成首饰图鉴。
コレクター	收集全部音响数据。
ハントマスター	怪物图鉴全开。
シューティングスター	全部委托任务S级完成。
グラディエーター	全BOSS角色S级击破。
ＳＰエージェント	全委托任务完成。
ワンダラー	ノーマル、HARD和NIGHTMARE难度通关。
アドベンチャラー	实验塔ヴァーンベーリ100层突破。
グランドマスター	获取其他所有称号。

NDS 星之卡比 参上！多罗奇团！

可以混合的能力

剑系：必要道具ソードの巻物	
ファイヤーソード	ソード＋ファイア
エレキソード	ソード＋スパーク
アイスソード	ソード＋アイス
爆弹系：必要道具ボムの巻物	
アイスボム	ボム+アイス
エレキボム	ボム+スパーク

隐藏生日问候

在DS本体设定的生日那天游戏就可以得到Happy birthday的问候并得到几条生命。

隐藏要素

收集所有幽灵金币： 开放“幽灵”变身能力。

收集全部秘密地图： 可以去全能力放置场自由切换能力。

取得全部BOSS战证明： 迷你游戏里追加BOSS挑战模式。

收集要素全完成： 追加高难模式。

受伤不掉出能力

在受伤时只要保持下蹲状态即可保持能力不致掉出。

PSP Riviera约束之地利维埃拉

开启附属功能

开启剧情CG集： 在Chapter.1「9/A」取得道具“追忆のアルバム”即可开启。

道具图鉴： 在Chapter.2「9/A」调查石壁，Chapter.3前之前与クロード交谈发生AT，成功的话即可开启道具图鉴。AT指令依次为右、下、○、上、×。

分数排行榜： 在没有持有キノコ大全的时候，于Chapter.3-1取得三个蘑菇（キノコ），之后在Chapter.4之前把蘑菇交给レイチェ，获得“小さな巻き贝”，即可开启。

音声鉴赏模式： 在Chapter.4「9/F」调查大书柜，选择“文献だけでも持ち归る”，得到道具“旧キルキト文书”，即可开启。

角色表情集： 首先在Chapter.4「3/A」取得道具“ララ教典”，之后在Chapter.6「6/B」调查石碑，发生AT。成功后取得道具“不思议の水镜”，项目开启。

追加Chapter.8“冥府と呼ばれる场所”： 选择Chapter.5「9/D」路线，打倒出现的ドラゴンゾンビ即可入手道具“冥府への键”。正常打通游戏即可开启第八章。

音乐鉴赏模式： 在Chapter.6「6/B」取得道具“透明の小ビン”，之后选择“构わず开ける”，即可得到“ピューレの乐谱”，开启模式。

PSP 牧场物语 中秋满月

在茶会时派遣精灵

在每年春季的茶会时按理是不能派遣精灵的，但只要连续与精灵对话直至其说出台词“お茶会があるからいきたくないのん”，之后连续对话5次即可如常派遣精灵。

NDS 超执刀2

首先准备两支触笔。游戏中，在实行“夹起拔出并放入盘中”的操作（如清理碎裂骨片或者摘除Bythos核心）之时，先用一支触笔将目标夹起，之后用另一支触笔点击托盘的位置，在点中的一瞬间迅速松开第一支触笔，目标即被转移至第二只触笔的位置。



PSP 大众高尔夫

击球时候，选择击发的时候如果用△则会力度稍高，×的话力度则较弱。

PSP 最终幻想 危机核心

游戏的最强隐藏BOSS，在任务“君臨する神”中登场的ミネルヴァ，其实出现条件非常单纯，只是一路完成“谜の大空洞”系列任务即可。玩家只要在对决安吉鲁之前挑战君临之神，就会发现原本应该拿普通剑（或者穿蓝色2nd）制服的扎克斯变成了游戏后期的1st，脸上有疤的形象。只是出现BUG后再度进入任务，扎克斯的形象就会还原。

NDS 闪电十一人

取得称号スピード キング	
220C9C14	00000000

勇气点数MAX(999999P)	
020C9C00	000F423F

按SELECT时人脉图全开	
94000130	FFFB0000
C0000000	00000026
220CA058	000000FF
DC000000	00000001
D2000000	00000000
D0000000	00000000

打开制服选项后制服全开	
0206A08C	EA0BD7F3
E2360060	00000010
E3A0C001	E7C0C001
E7D00001	EAF42807

打开道具一览时道具、装备、秘传书全99个	
0206A08C	EAFE57FF
E2000090	00000010
E3A0C063	E7C0C001
E7D00001	EA01A7FB

战斗后获得热血点数N倍	
xx=08（2倍），10（4倍），18（8倍），20（16倍），28（32倍），30（64倍）	
521588D8	EBFFFF8F
021588DC	EAFA9DE3
E2000070	00000010
E1A00xx0	E58A0074
EA056218	E1A00000
D0000000	00000000

战斗后获得友情点数N倍	
xx=08（2倍），10（4倍），18（8倍），20（16倍），28（32倍），30（64倍）	
521588E8	EBFFFF8B
021588EC	EAFA9DE3
E2000080	00000010
E1A00xx0	E58A0078
EA056218	E1A00000
D0000000	00000000

战斗后获得总经验N倍	
xx=08（2倍），10（4倍），18（8倍），20（16倍），28（32倍），30（64倍）	
52158820	E0200691
02158824	EAFA9E0D
E2000060	00000010
E1A00xx0	E58A0070
EA0561EE	E1A00000
D0000000	00000000

New Releases 新作游戏发售表

本期大推荐

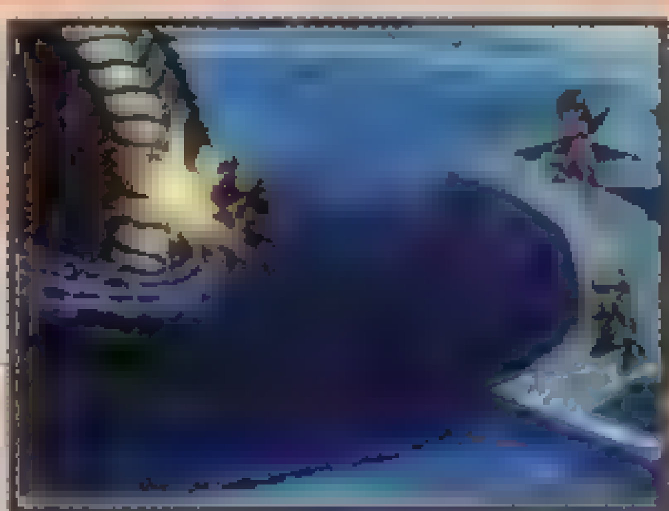
《口袋妖怪白金》果然没让FANS们失望，加入了部分新剧情和怪物的新形态，首周的销量也突破了百万。相比之下，《蓝龙》的销量真是可怜啊，难道坂口博信在NDS上开发的游戏都要遭此命运吗？暂时不管他吧，接下来本月的看点是《梦魇骑士》希望这个原创游戏能取得不错的成绩。本期截止统计时间：2008年9月18日。

□文责／翔武

■&■为发售表中最新加入的作品。

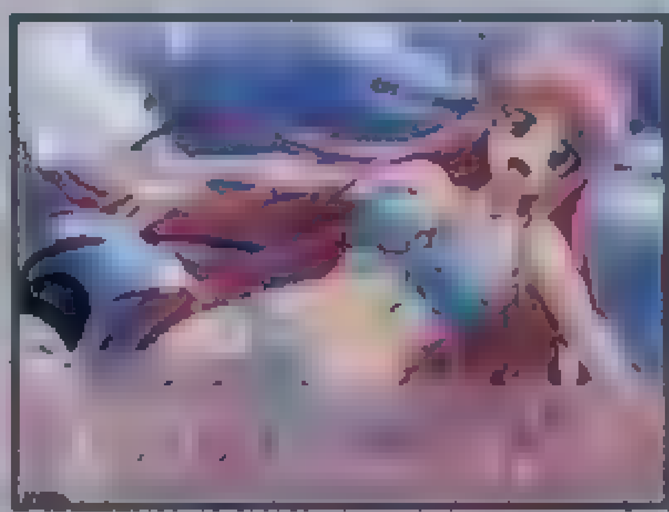
每期将在下面为大家介绍一些值得关注的作品。

09/25 世界毁灭 NDS



根据热播动画改编的世界毁灭将成为10月游戏的一个亮点，开发小组是《异度装甲》的原班人马，音乐是由光田康典制作，剧本由加藤正人负责，可谓是非常华丽的阵容。相信是个不错的作品。

09/25 TO LOVE



又是一个以卖肉动画改编的作品，游戏的舞台是在林海学校。本作中的人物设定原画全部由原作者矢吹健太郎进行特别绘制。本作中还有独有的原创角色，除此之外，还会推出限定办，喜欢的不妨入手。

10/02 一骑当千



擦边球爆衣动画改编的作品终于出在PSP上了。不过本人对这游戏不看好，即便有很多人欢呼雀跃。因为这游戏的卖点本身不在动作格斗上，所以觉得游戏性方面不会做的有多出彩，能玩就算不错了。

NDS SOFT RELEASE SCHEDULE 游戏发售表

9月发售游戏列表

25日	梦魇骑士	STING	SRPG
	世界毁灭	SEGA	RPG
	美少女梦工厂4DS 特别版	CYBARFRONT	SLG

10月发售游戏列表

16日	AWAY 随机迷宫	AQ Interactive	ARPG
	创世法典	MMV	RPG
	卡片召唤师	SEGA	TAB
23日	恶魔城 被夺走的刻印	KONAMI	ACT
	噬魂者 美杜沙的阴谋	NBGI	ACT
	你的勇者	SNKPLAYMORE	AVG
	采配的方向	KOEI	AVG
30日	陆行鸟 忘却时间的迷宫DS+	SQUARE ENIX	ARPG
	北欧战神传 罪孽背负者	SQUARE ENIX	RPG
	天才博士与阿拉蕾	NBGI	ACT

11月发售游戏列表

6日	星之卡比 超级迪拉克斯	任天堂	ACT
13日	风来的西林DS2 沙漠的魔城	CHUNSOFT	ARPG
	流星洛克人3	CAPCOM	RPG
18日	月球	RENEGADE KID	ACT
27日	时空之旅	SQUARE ENIX	RPG
	寒蝉鸣泣之时 想	Alchemist	AVG
	多啦A梦 边写边记	SEGA	ETC
	创造球会DS	SEGA	SLG
月内	[illegible]	Creative Core	ACT

12月发售游戏列表

4日	英雄战记LAEVATEIN	Gunghoworks	SRPG
	家庭教师DS 黑手党大集合	TAKARATOMY	PUZ
18日	仙境传说DS	Gravity	RPG
	桃太郎电铁20周年	HUDSON	TAB
月内	心之传说	NBGI	RPG

未定发售日游戏列表

今秋	维他命Y	D3 PUBLISHER	ETC
	描绘生命 神的木偶	Agatsuma	ACT
	雷顿教授和最后的时间旅行	LEVEL5	ETC
今冬	波斯王子DS	UBI	ACT
	陆行鸟与魔法画本 魔法与少女与五勇者	SQUARE ENIX	RPG
	绿野仙踪	D3 PUBLISHER	RPG

	梦幻之星ZERO	SEGA	RPG
	BLAZER DRIVE	SEGA	RPG
	凉宫春日的忧郁	SEGA	AVG
08年	逆转检查官	CAPCOM	AVG
	GABU☆GABU	KOEI	ACT
09年	ITEM GETTER	5pb	RPG
	无限航路	SEGA	RPG
	光明力量 羽翼	SEGA	RPG
未定	SAGA 魔界塔士	SQUARE ENIX	RPG
	勇者斗恶龙9 星空的守望者	SQUARE ENIX	RPG
	古墓丽影 地下世界	EIDOS	ACT
	吉他英雄 巡演 10年	Activision	RAG
	王国之心 358/2天	SQUARE ENIX	RPG
	NEOGEO格斗竞技场	SNK PLAYMORE	FTG
	勇者斗恶龙6	SQUARE ENIX	RPG

PSP SOFT RELEASE SCHEDULE 游戏发售表

9月发售游戏列表

21日	乐高蝙蝠侠	Traveller' s Tales	ACT
25日	美少女梦工厂5	CYBARFRONT	SLG
	TO LOVE	MMV	AVG
	学园的炼金术师	GUST	AVG

10月发售游戏

2日	一骑当千Eloquent Fist	MMV	ACT
6日	人偶CID	Oxygen	ACT
9日	超时空要塞ACE FRONTIER	NBGI	STG
14日	FIFA09	EA	SPG
	拳皇大蛇篇	SNKPLAYMORE	FTG
16日	勇者别嚣张or2	SCE	SLG
23日	死神 嘉年华	SCE	ACT
月内	NBA '09: The Inside	SCE	SPG
	GARNET CHRONICLE	SEGA	RPG

11月发售游戏

20日	高达VS高达	NBGI	ACT
27日	大蛇无双 魔王再临	KOEI	ACT
	喧哗番长3	SPIKE	ACT
月内	DJMAX FEVER	Pentavision	RAG

12月发售游戏列表

18日	最终幻想 纷正	SQUARE ENIX	ACT

未定发售日游戏列表

今冬	真三国无双MULTI RAID	KOEI	ACT
08年	萌之2次大战(略)	SYSTEMSOFT ALPHA	SLG
	PATAPON2	SCE	ACT
	LOCOROCO2	SCE	ACT
	寒蝉鸣泣之时 DAYBREAK	ALCHEMIST	ACT
09年	抵抗 惩罚	SCE	ACT
	战国BASARA 历战英豪	CAPCOM	ACT
	兰岛物语：少女的约定	ACESYSTEMWORK	AVG
未定	幻想水浒传 Tierkreis	KONAMI	RPG
	世界传说 光明神话2	NBGI	RPG
	王国之心 睡梦中诞生	SQUARE ENIX	RPG

10/09 超时空要塞ACE FRONTIER PSP



以《高达战争》系列的引擎开发的作品，游戏中收入了《超时空要塞》系列中的大量机体，《超时空要塞F》中的机体也会登场。《超时空要塞》系列中不可或缺的三角恋和歌在游戏中也会被体现。

10/16 AWAY 随机迷宫 NDS



本作是由坂口博信开发的，游戏的画面采用3D卡通渲染的效果。游戏中的人物造型和画面的风格都很清新，也很舒服。不过坂口在NDS开发的两个作品都遭冷眼，这次能不能打破呢，让我们拭目以待。

10/16 创世法典 NDS



创世法典这款游戏是由开发DS《FF3》《FF4》的MAXTRI开发的一款原创游戏，只不过是MMV代理发行。人设方面有点像水晶编年史，游戏中围绕着可以改变世界的预言书来进行，是个值得期待的游戏。

10/16 卡片召唤师DS NDS



《卡片召唤师DS》将是一款回归系列原点的作品，游戏将利用NDS便携、便捷等特征，并支持Wi-Fi联机对战。开发公司大宫软件公司表示这款作品将是"随时随地谁都可以游戏"的作品，卡召饭推荐。

为你带来各种精彩影像

DVD内容导读




PSP美图秀壁纸

↑上期贴图特搜队的图片和本期的一起附送在DVD中了。


战国BASARA 历战英豪


最终幻想纷争


索尼克年代记

两大主机游戏推荐

《火炎纹章 新暗黑龙与光之剑》的汉化版出炉了，还有《牧场物语 闪耀的太阳》汉化版也放出了。《侍道P》容量虽然小，但是游戏还是比较不错的，推荐试试。《孢子》本期提供的是日版，日版中可以选择日英两种语言。《孢子》的DS版虽然和PC版没法比，但也算很优秀了。

游戏列表	
PSP	家庭教师REBOR
PSP	星球大战 原力解放
PSP	侍道P
NDS	口袋妖怪 白金
NDS	孢子生物创造器
NDS	蓝龙PLUS
NDS	火炎纹章汉化版
NDS	拼图英雄汉化版
NDS	牧场物语完全汉化版
NDS	爱猫一族汉化版
NDS	猜谜魔法学院

编辑附送

本期附送NDS音乐游戏《大合奏DX》歌曲导入导出软件，即900多首歌曲，爱机学堂中有使用说明。另外，还有《闪电十一人》的原声，不过是游戏rip版。

由于一些原因，本期怪物猎人剧场临时暂停一期，需要做一些调整，下期恢复。另外，下期会有新栏目登场，请大家关注吧。

Wii玩家的终极宝典!!!
《Wii动力》独家出品

众多既实用又好玩的内容等你来发现

特别策划告诉你更多有趣的新发现新玩法
- Wii体育游戏金牌榜●大合奏组BAND攻略
- Wii Fit健身园地●周边百宝箱

新鲜热辣的好玩游戏攻略一网打尽
- 零 月蚀之假面●生化危机0●孤岛冒险Wii
- 瓦里奥大陆 摇晃

深入研究游戏内涵，彻底发掘玩家潜力!
- 马里奥赛车Wii●神乐传说2●马里奥棒球

Wii破解频道传授达人之道
- WAD文件安装，修砖升级，让机器充满动力!

收集所有实用玩法让你迅速玩转方方面面
- 游戏仓库 WiiWare频道●NGC频道
- 怀旧殿堂 Virtual Console频道●有Wii必答
- Mii众乐园●天堂美术馆

网罗焦点游戏情报，关注业界动态!
- Wii Music●Wii Sports Resort
- 动物之森 城镇居民●恶魔城 审判



威动力DVD
88款游戏大收集

光盘附送88款破解好玩游戏及十数种必备工具!

登陆合作网站换取更多超值赠品

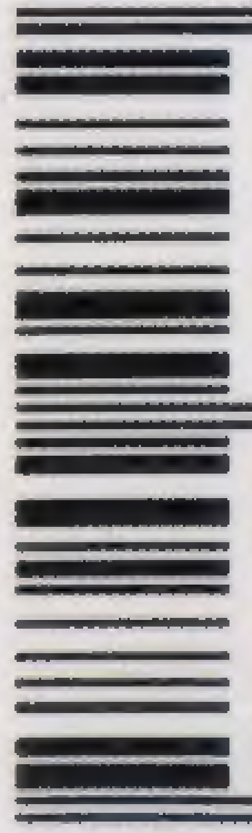
买书送下载流量! 优惠预购活动已在网站展开!
积累"Wii动力"值换取疯兔手办及其他礼品!

超值定价 18元
9月26日 全国上市



全面接受邮购 邮购请注明"Wii动力"

邮购地址：北京东区安外邮局75号信箱 邮购部收
查询电话：010-64472177
邮编：100011 邮购免收邮资



本手册随盘附赠不能单独销售 掌机迷DVD定价：8.8元